Adobe Photoshop CS6

Tratamento de Imagens (online)

AVISO DE RESPONSABILIDADE

As informações contidas neste material de treinamento são distribuídas “NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRAM”, sem qualquer garantia, expressa ou implícita. Embora todas as precauções tenham sido tomadas na preparação deste material, a Alfamídia Prow não têm qualquer responsabilidade sobre qualquer pessoa ou entidade com respeito à responsabilidade, perda ou danos causados, ou alegadamente causados, direta ou indiretamente, pelas instruções contidas neste material ou pelo software de computador e produtos de hardware aqui descritos.

2012 – Versão 1.0

Alfamídia Prow

Porto Alegre, RS

http://www.alfamidia.com.br

Sumário

Unidade 1 - Introdução

Sobre o Curso
Estrutura do Curso

UNIDADE 1: Introdução

1.1 Sobre o Curso

O Curso de Montagem Digital para Mídia Impressa com Photoshop Online apresenta aos alunos as principais ferramentas da última versão do programa, fornecendo inúmeras dicas e técnicas para a aplicação do Design.

O curso demonstra alguns truques sobre o recurso que os mais importantes profissionais de hoje utilizam para corrigir, editar, aumentar e apresentar suas fotos para clientes mais exigentes. O aluno se surpreenderá com a facilidade e a eficiência desses segredos depois de conhecê-los.

Para o profissional, o curso é fundamental por fornecer uma base para entenderem a manipulação de imagens, maneiras e formas que podem aumentar significativamente sua produtividade, como lidar com problemas comuns de imagem digital e muito mais.

1.2 Estrutura do Curso

As unidades apresentam a interface gráfica deste software, como abrir arquivos e visualizá-los de forma rápida e prática. Agrega, também, as ferramentas de seleção deste software, assim como manipulação de layers, técnicas de pintura e mesclagem.

Durante o transcorrer de todo o curso o aluno aprenderá a trabalhar de forma autônoma e criativa com este software, para apresentar seus projetos de forma mais eficiente.

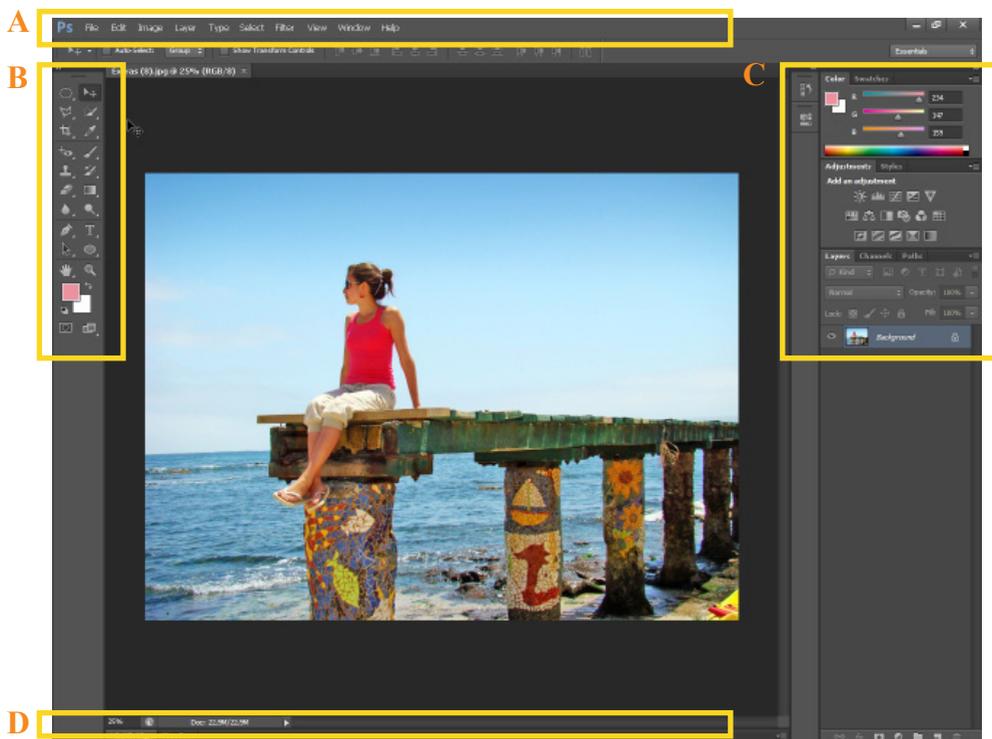
Unidade 2 - Familiarizando-se com o Photoshop CS6

Começando a Trabalhar no Adobe Photoshop CS6
Abrindo Arquivos
Alteração do modo de tela
Organizando a Área de Trabalho
Caixa de Ferramentas
Formatos de imagens
Barra de Status
Ferramenta Zoom
Painel Navigator
Ferramenta Hand
Painel Historiograma

UNIDADE 2:
Familiarizando-se com o Photoshop CS6

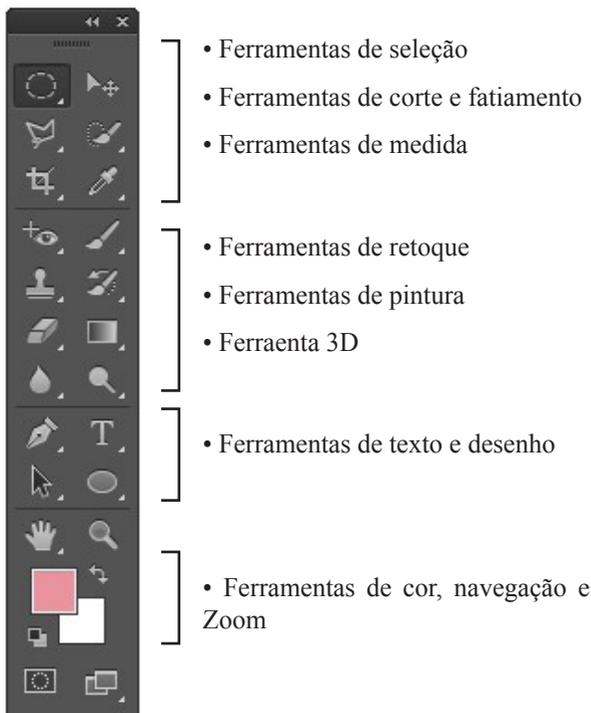
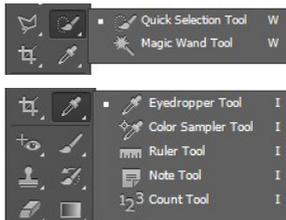
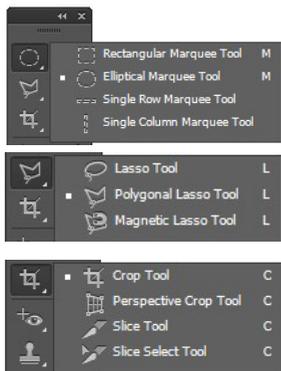
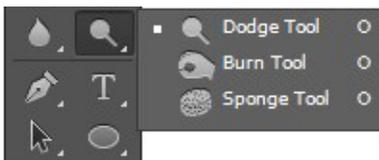
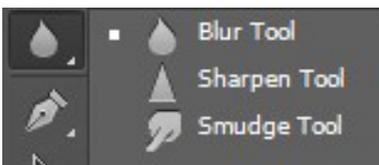
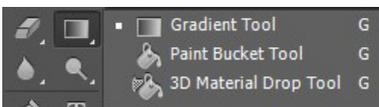
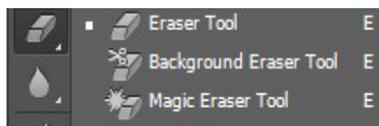
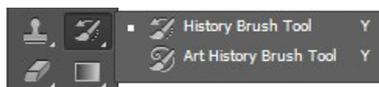
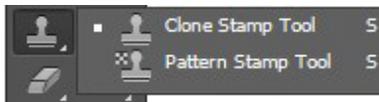
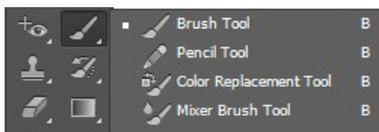
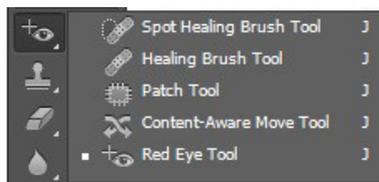
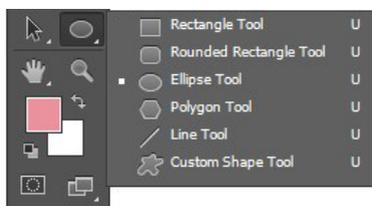
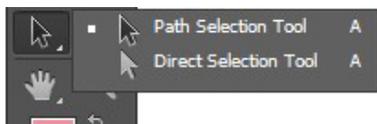
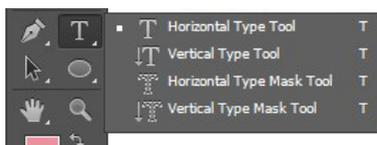
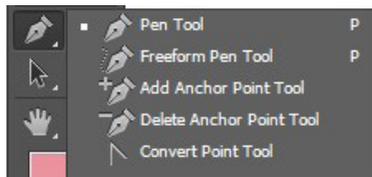
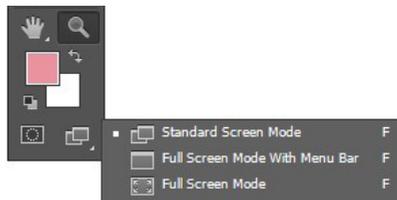
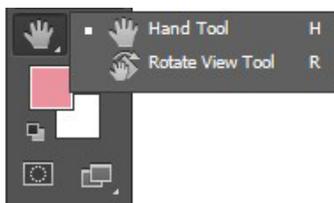
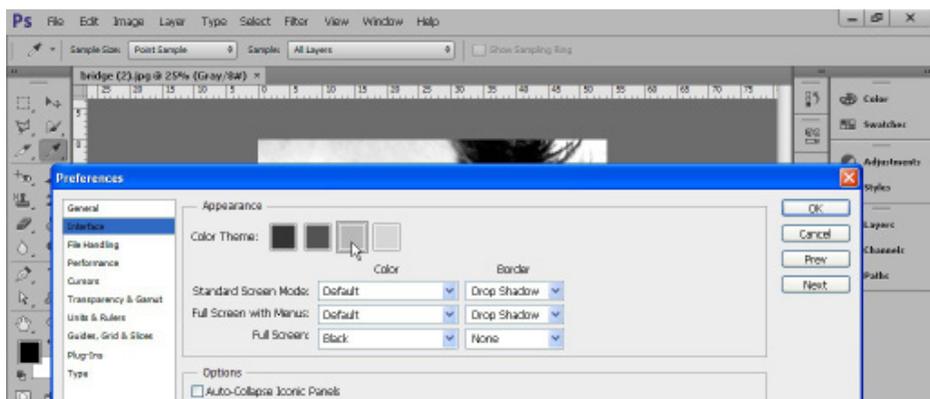
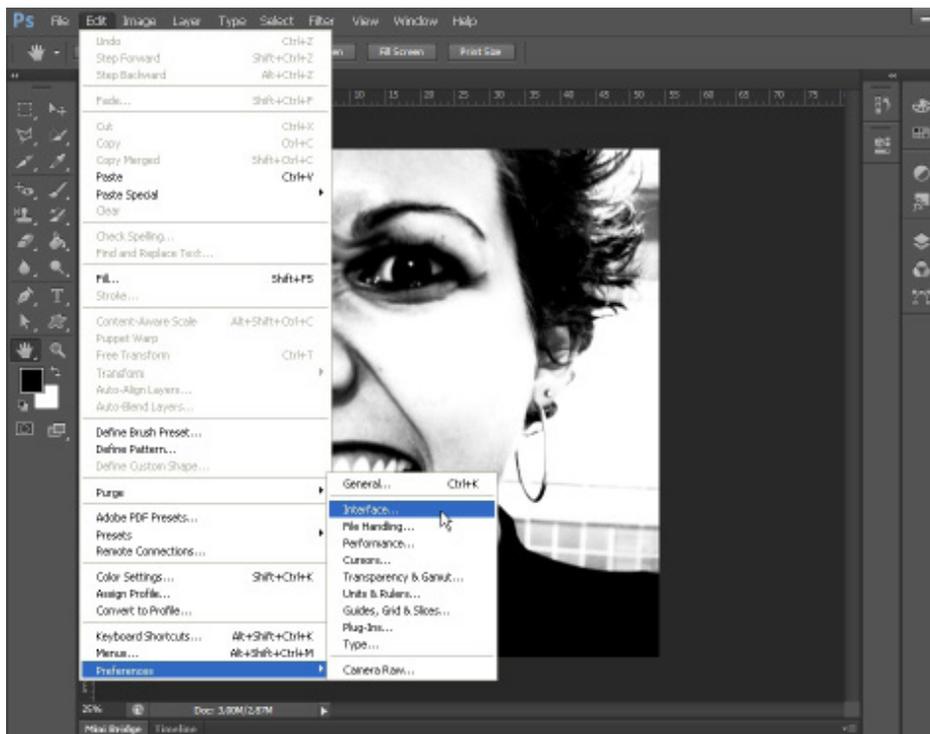
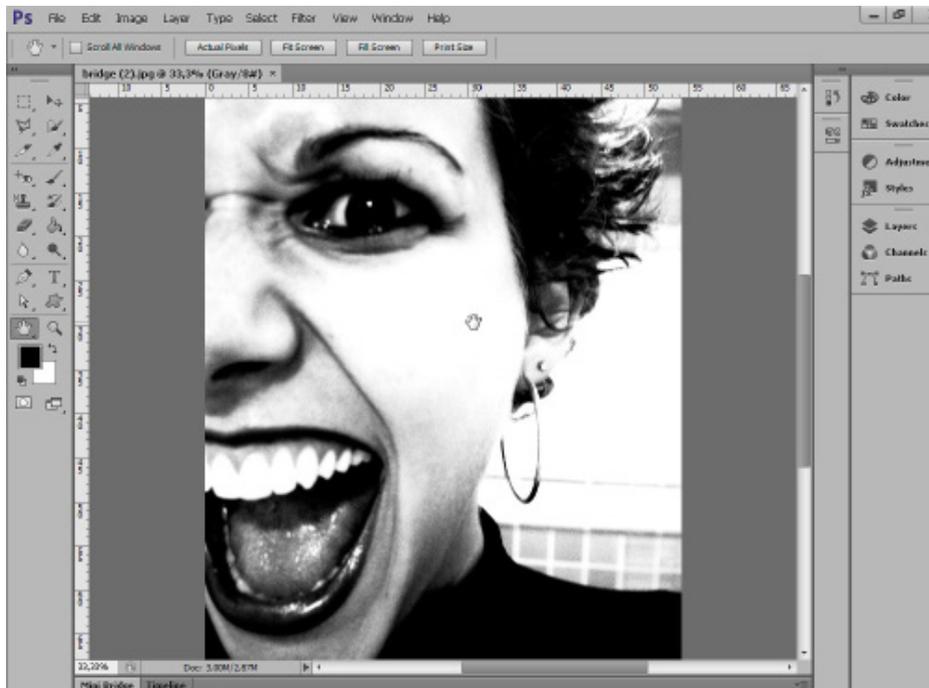
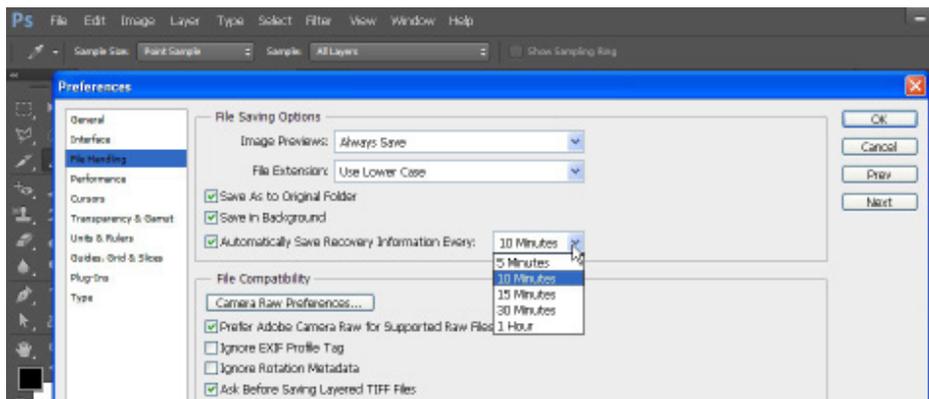
2.1 A interface do Photoshop CS6

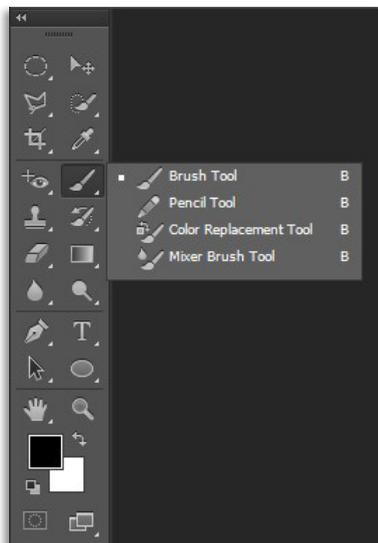
O Photoshop CS6 é o software da Adobe específico para tratamento de imagens. Apesar de trabalhar com vetores e pixels, a maioria dos trabalhos de retoques de imagens costumam ser focados no trabalho sobre bitmaps.

A
B
C
D

Tela inicial do Photoshop CS6:

A – Painel de controle / B – Painel de ferramentas / C – Painéis diversos

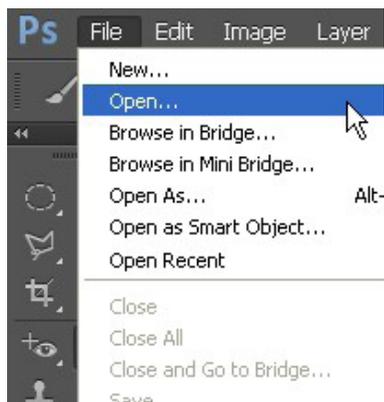
D – Nome do arquivo, zoom e modo de cor

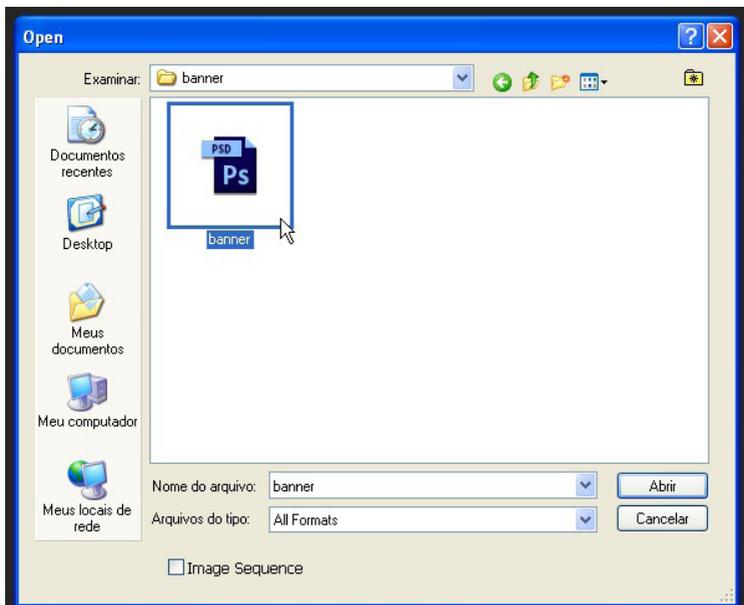
O Photoshop possui um painel de ferramenta complexo, com várias opções de cofiguração que está organizado pelos seguintes grupos:

• Ferramentas de seleção, Ferramentas de corte e fatiamento e Ferramentas de medida

• Ferramentas de retoque, Ferramentas de pintura, Ferramenta 3D

• Ferramentas de texto e desenho

• Ferramentas de cor, navegação e Zoom

Ao se falar sobre a interface do Photoshop CS6, também é preciso mencionar a possível mudança do tema de cor existente na atual versão. Para mudar a cor do tema basta simplesmente pressionar Shift + F1 para escurecer ou Shift + F2 para clarear . Ou acessar o menu Edit > Preferences > Interface, pois há a escolha de quatro temas de cor.

No mesmo menu Edit > Preferences porém no item File Handling a versão CS6 do Photoshop autoriza um novo recurso que se denomina auto-salvar pois salva uma cópia de backup a cada 5-60 minutos. Caso o programa apresente algum erro fechando o trabalho desenvolvido, basta executá-lo novamente para encontrar os documentos recuperados.

Para selecionar uma ferramenta, basta clicá-la, sendo também possível o uso da tecla de atalho correspondente.

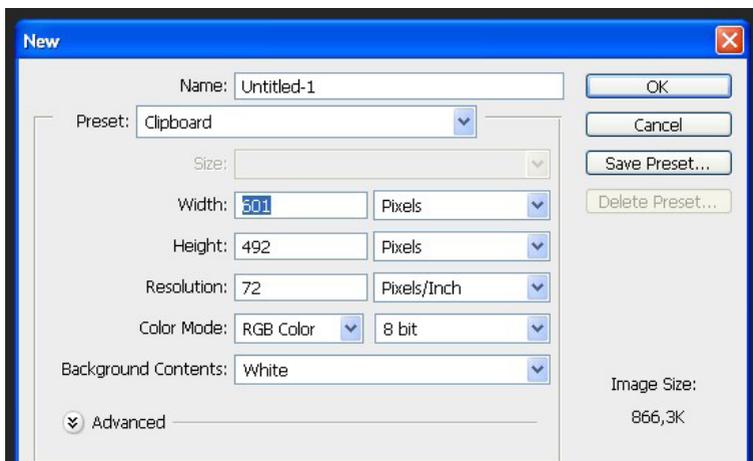
Algumas ferramentas possuem uma pequena seta no canto inferior direito, que indica a presença de ferramentas ocultas do mesmo grupo. Para selecionar uma ferramenta oculta:

a) Clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse sobre uma ferramenta que possui ferramentas ocultas;

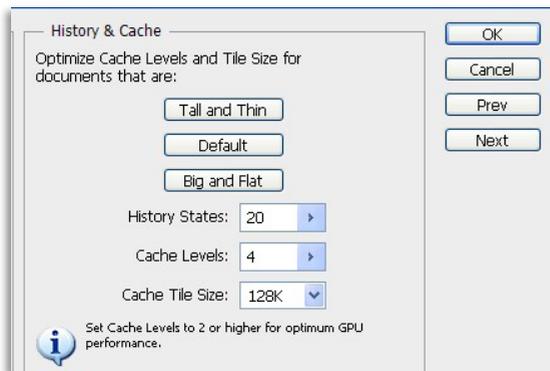
b) Pressione a tecla Alt e clique na ferramenta. Cada novo clique seleciona a ferramenta seguinte do grupo;

c) Pressione Shift + tecla de atalho da ferramenta. Cada vez que repetir esta operação, você estará selecionando a ferramenta seguinte do grupo.

2.2 Abrindo arquivos novos e existentes

Para um arquivo já existente, bem como na execução de outras operações básicas, o Photoshop comporta-se de modo semelhante a todos os programas do pacote Adobe. Basta abrir o menu File e selecionar a opção Open.

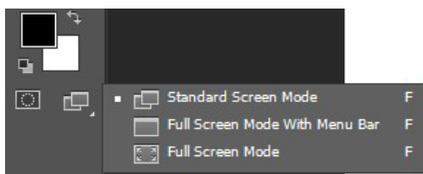
O Photohop abrirá uma janela para que o susuário localize o arquivo dentro da máquina, a fim de que se clique em “Abrir”. Outra forma de abrir um arquivo já existen é utilizar o atalho Ctrl + O. Ambos processos levarão para a exibição da janela Open.

Janela Open para abertura de arquivos existentes no Photoshop

Para inciar um trabalho a partir de um documento em branco, também existem duas formas: selecionar File > New ou pressionar Ctrl + N no teclado. Ambas leverão a exibição da seguinte janela:

Especifique um nome para o arquivo, determine largura e altura e, principalemnte, escolha a unidade de medida mais apropriada para o trabalho.

Certifique-se que o arquivo está no modo de cor RGB com resolução apropriada para tela, ou seja, entre 72 e 96 pixels/inch e, por fim, configure o plano de fundo que melhor se adapta ao seu trabalho. Depois de começarmos a trabalhar com o Photoshop CS6, é possível acessar as preferências para definir alguns itens, se necessário, como na imagem abaixo:

Vá até o menu Edit > Preferences > Performance.

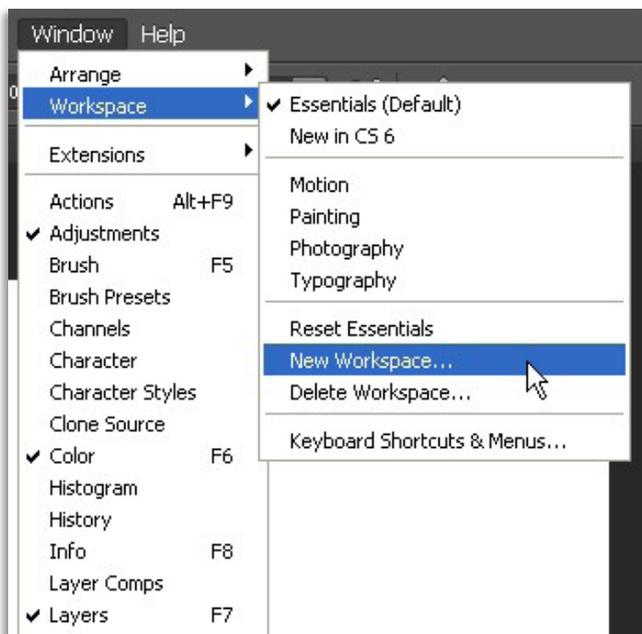
Por padrão o item History States vem marcado 20, mas podemos modificar para mais, se for necessário.

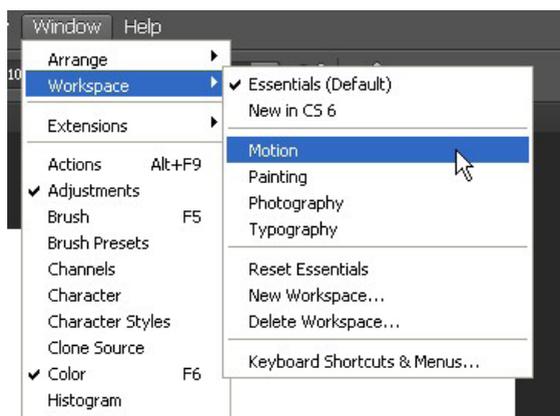
Navegue entre os outros itens das Preferences e vá modificando, de acordo com sua necessidade.

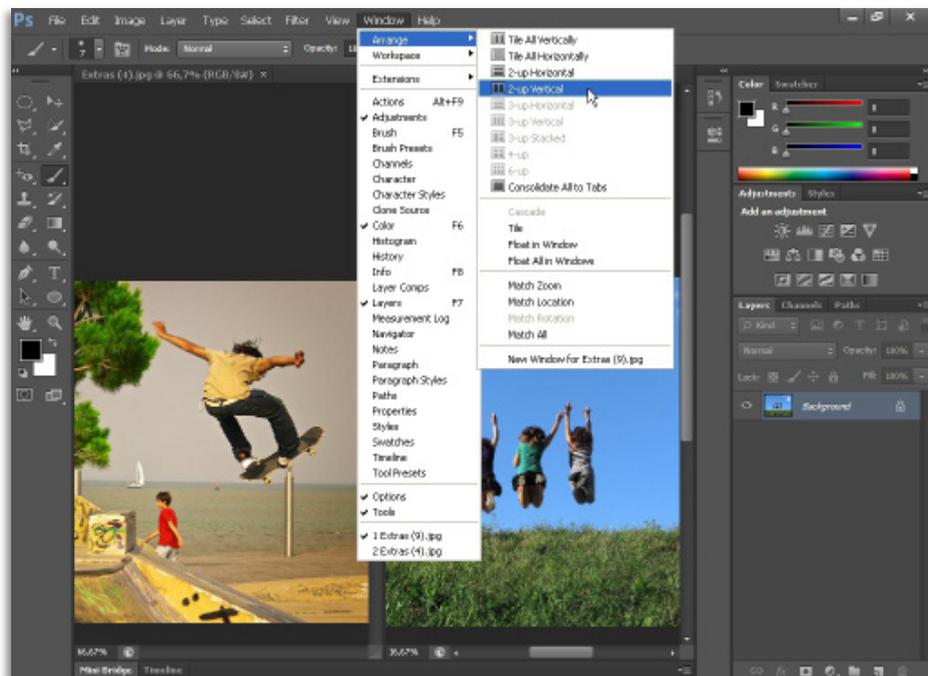
2.3 Organizando a Área de Trabalho

Use as opções de modo da tela para visualizar imagens ocupando toda a tela. É possível mostrar ou ocultar a barra de menus, a barra de título e as barras de rolagem.

Este botão encontra-se na parte inferior da caixa de ferramenta. Também podemos utilizar a tecla **F** para trocar os modos de visualização.

Além disso, os paineis ao serem deslocados, ou fechados, podem ser reorganizados através do caminho: Window > Workspace > Reset Palette Location.

Todos os grupos de painéis reaparecerão, alinhando-se à direita do vídeo. Também, há a possibilidade de salvar os posicionamentos das janelas através do menu Window > Workspace > New Workspace.

O photoshop permite salvar o modo de visualização da área de trabalho

As mesmas funções de modificar o modo default do Workspace podem ser acessadas no menu Window > Workspace, permitindo que se escolha o modelo que apresente os paineis mais necessários para o desenvolvimento da tarefa (seja essa voltada para vídeo, desenho, fotografia ou criação de texto)

Após a mudança ou criação de um novo Workspace, é possível, através do menu Window > Workspace > Delete Workspace, remover configurações que não serão mais utilizadas. Para retornar ao estado inicial, vá em Window > Workspace > Essentials.

Outro recurso eficiente nos softwares da Adobe é o **Arrange Documents**, que nos mostra os diferentes arquivos abertos no programa, em diferentes modos de apresentação. Para isso, basta acessar o menu Window > Arrange e selecionar o melhor modo de visualização dos arquivos existentes.

Dica

Tecle Tab. Todos os painéis e a barra de ferramentas ficarão ocultos. Tecle novamente Tab para torná-los visíveis.

Pressione as teclas **Shift + Tab**. Todos os painéis ficarão ocultos e a barra de ferramentas permanecerá visível. Tecle Shift + Tab para torná-los visíveis novamente.

Unidade 3 - Ajustes Básicos

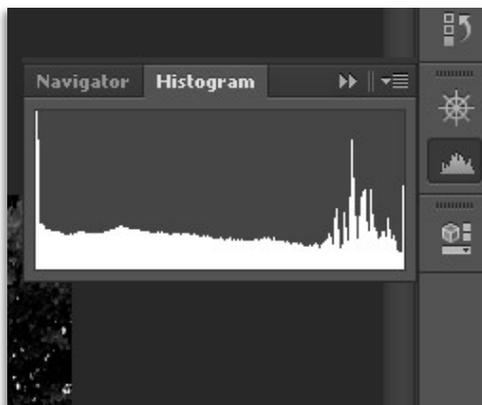
Fluxo de correção da imagem
Verificação
Levels
Curves
Color Balance
Hue/Saturation
Brightness/Contrast
Exposure
Vibrance
Black and White

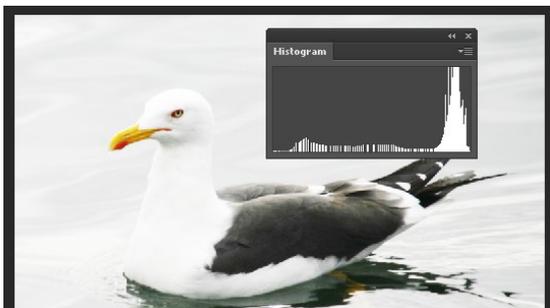
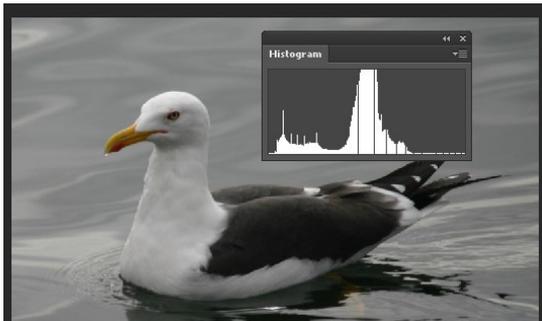
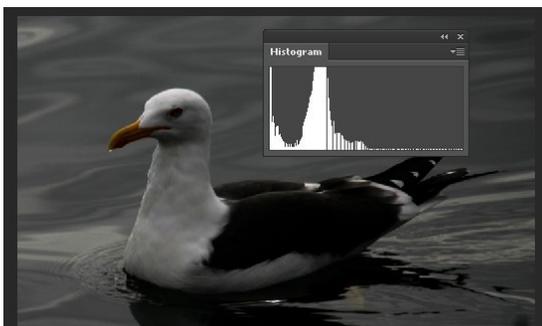
UNIDADE 3
Ajustes básicos

Fluxo Correção de imagens

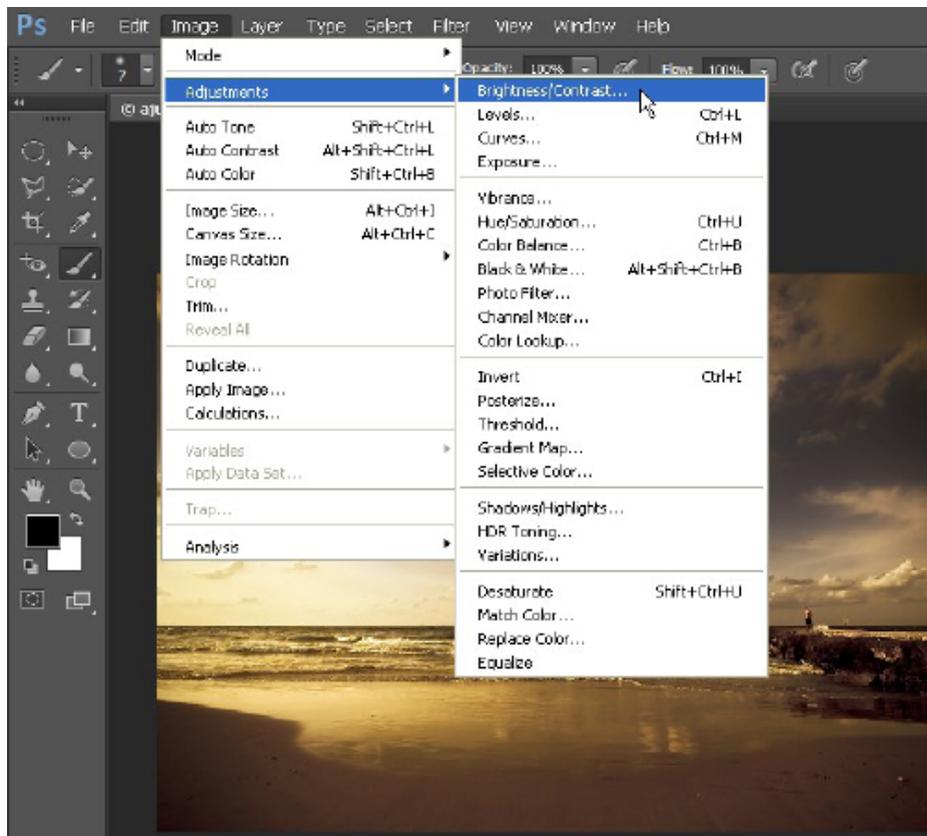
Ao bater uma foto, os fotógrafos buscam as condições ideais de luz. Com isto, é possível planejar os níveis de cor, brilho, luminosidade, foco, etc. Acontece que nem sempre uma imagem tem estes elementos ajustados. Por este motivo, quando inicia-se um tratamento de imagem, uma das primeiras preocupações que deve-se ter são os ajustes básicos de cor e luz de uma imagem. Segue abaixo algumas maneiras de fazermos estes ajustes:

3.1 Verificação

O primeiro passo de um tratamento de imagem é a verificação. Deve-se descobrir quais pontos precisam ser melhorados. Para isto podemos contar com a ajuda do painel **Histogram**. Encontramos ele no menu **WINDOW > HISTOGRAM**.

Este gráfico ilustra como os pixels em uma imagem PB são distribuídos criando um gráfico do número de pixels em cada nível de intensidade de cor. O histograma mostra detalhes nas sombras (mostrados na parte esquerda do histograma), tons médios (mostrados no meio) e realces (mostrados na parte direita). Um histograma pode ajudar a determinar se uma imagem possui detalhes suficientes para fazer uma boa correção. Observe o exemplo na próxima página:

O gráfico ao lado mostra uma imagem que possui muitos **tons claros**, poucos tons médios e nada de escuros. Quando isto acontece, a imagem fica muito clara, como se estivesse exposta a grande quantidade de luz. Observe como isto se reflete nesta foto.

Neste exemplo, observamos um gráfico com grande quantidade de **tons médios**, e praticamente nada de tons claros ou escuros. Observe como a imagem fica sem contraste.

Ao lado podemos observar todo o gráfico pendendo para a esquerda, o que quer dizer que é uma imagem que tem muita quantidade de **tons escuros,** poucos tons médios e nada de claros.

Normalmente uma imagem está equilibrada quando seu gráfico é equilibrado, como no exemplo ao lado.

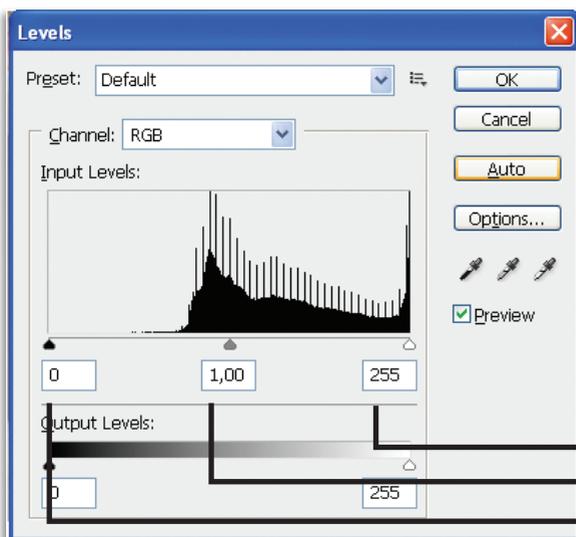
3.2 Adjustements

As ferramentas de ajuste de cores do Photoshop funcionam mapeando uma faixa de valores de pixels para uma nova faixa de valores. A diferença entre as ferramentas está na intensidade de controle que elas oferecem e na forma como são aplicadas. Através do menu **Image > Adjustements** é possível obtrer uma visão geral das ferramentas de ajuste de cor e de luz.

Dica

Se quiser fazer ajustes em uma parte da imagem, selecione essa parte. Se nenhuma seleção for criada, o ajuste será aplicado à imagem inteira. Remova todas as falhas, como pontos de poeira, manchas e rabiscos, da imagem antes de fazer ajustes de cores e de tons.

3.2.1 Levels

Um dos ajustes mais importantes que uma foto pode receber é o Levels. O encontramos em **Image > Adjustments > Levels (CTRL+L)**

Ajusta o equilíbrio de cores definindo a distribuição de pixels para canais de cores individuais. É possível usar o ajuste de Levels (Níveis) para corrigir o intervalo de tons e o equilíbrio de cores de uma imagem, ajustando os níveis de intensidade das sombras, tons médios e realces da imagem. O Histogram Levels atua como um guia visual para o ajuste de tons de registro da imagem.

A maneira mais fácil de utilizarmos é movendo as 3 setas que se encontram abaixo do gráfico. Cada uma representa uma faixa tonal.

Movendo-as podemos alterar a quantidade de luz na imagem.

Se o menu Preview estiver ativo, podemos ver as mudanças instantaneamente.

Se movermos a seta preta agiremos apenas nos tons escuros da imagem. Movendo a cinza, nos tons médios. E movendo a branca nos tons claros.

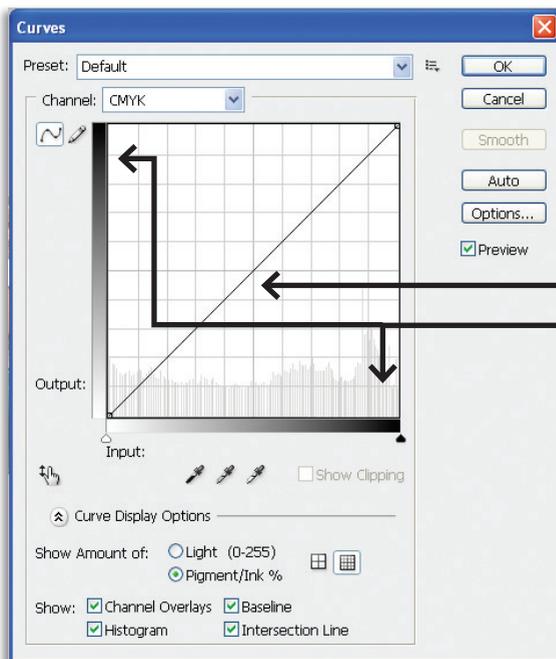
Podemos ainda acrescentar luminosidade e escuridão utilizando a barra **Output Levels** que se encontra abaixo, no painel.

3.2.2 Curves

Este ajuste é muito similar ao Levels, com a diferença que a maneira de utilização é mais complexa, mas os resultados e mais preciso.

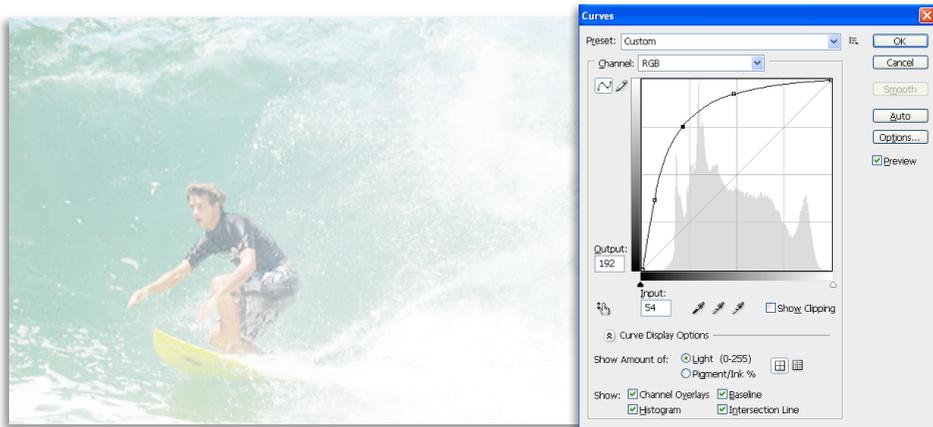
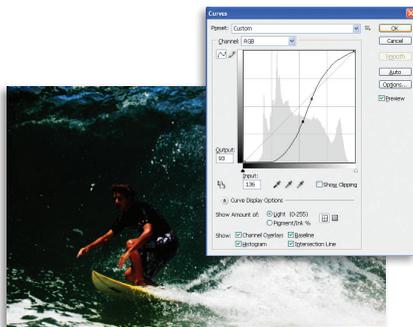
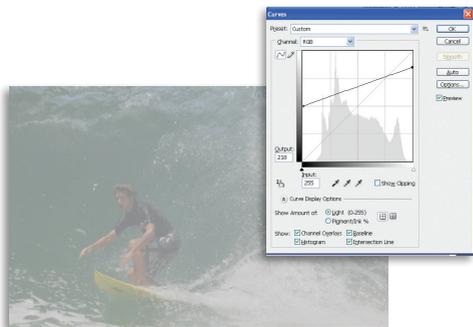
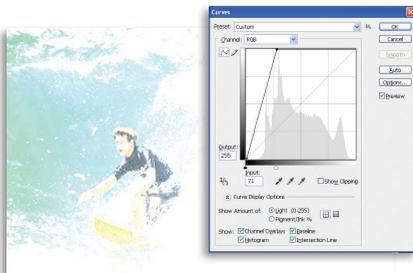
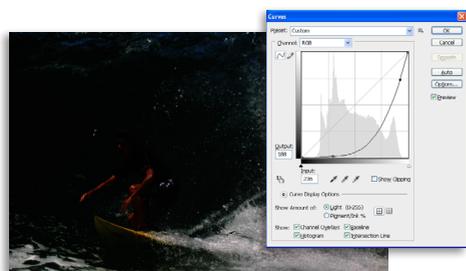
O ajuste Curves fornece até 14 pontos de controle para ajustes de realces, tons médios e sombras de canais individuais, enquanto o Levels possui somente três ajustes (ponto branco, ponto preto, gama).

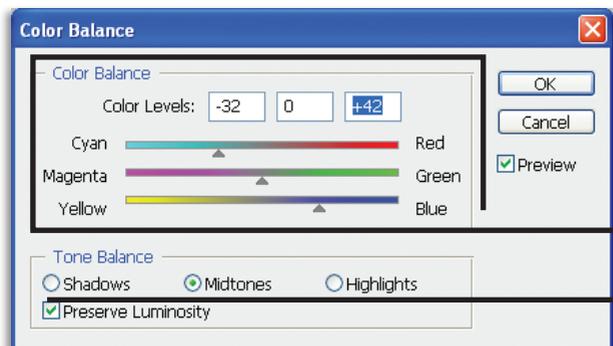
É possível usar Curves o intervalo de tons inteiro de uma imagem. O ajuste de Curves permite que você ajuste pontos por todo o intervalo de tons de uma magem (de cores a realces). Também é possível usar as Curvas para fazer ajustes precisos em canais de cores individuais de uma imagem. É possível salvar as configurações de ajuste de Curvas como predefinições.

Este ajuste se encontra no menu **Image > Adjustments > Curves (CTRL+M)**

Movendo a linha sob o gráfico podemos ter um controle total da imagem.

Basta clicar e arrastar.

Quando chegarmos mais perto das regiões de cima e da direita, mais escurecida fica a imagem.

A imagem abaixo mostra um ajuste, aonde uma foto foi clareada. Para isto, a linha do gráfico é puxada para cima

Observe alguns outros resultados:

3.2.3 Color Balance

Utilizamos o **Color Balance** para corrigir distorções de cor em uma imagem, ou para mudarmos totalmente a sua cor. Esta opção é muito utilizada para a recuperação de fotos antigas que sofreram modificações de cor com o tempo. Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > color balance (CTRL+B)**

3.2.4 Hue/Saturation

O Hue/Saturation (Matiz/Saturação) permite ajustar o matiz, a saturação e o brilho de um componente de cor específico em uma imagem ou ajustar simultaneamente todas as cores em uma imagem.

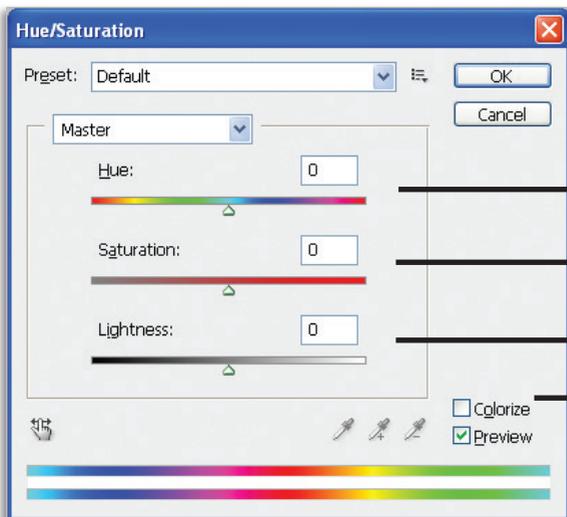
- Matiz (Hue) - Cor da imagem. Quando modificamos a matiz a cor é alterada a partir do disco de cores.

- Saturação (Saturatio) - Quantidade de cor. Quanto maior, mais a cor se torna forte. Se está no mínimo temos uma imagem similar ao preto e branco.

- Luminosidade (Lightness) - Quantidade de luminosidade.

O Hue/Saturation é ótimo para ajustes finos de cores em uma imagem CMYK de forma que elas fiquem dentro do *gamut de um dispositivo de saída.

Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > hue/saturation (CTRL+U)**

**gamut:espaço de tons que uma determinado modo de cor pode atingir.*

3.2.5 Brightness/Contrast

Ajusta o brilho e o contraste de uma imagem. Ao aumentarmos o brilho, a imagem ganha presença de claridade, como se estivesse iluminada.

Ao aumentarmos o contraste, aumentamos a diferença de cores de uma imagem, fazendo com que ela ganhe mais profundidade.

Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > brightness/contrast**

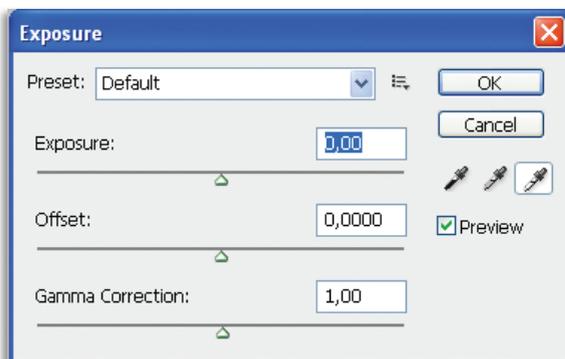
3.2.6 Exposure

Ajusta a tonalidade ao executar cálculos em um espaço de cor linear. A exposição é utilizada principalmente para imagens HDR.

Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > exposure.**

Exposure - Exposição a luz. Modificando este menu aumentamos ou diminuimos a exposição.

Offset - Quantidade de área exposta à luz.

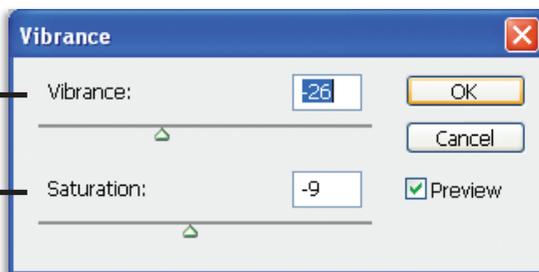
Gamma Correction - Gama de cor exposta à luz.

3.2.7 Vibrance

Com este ajuste podemos aumentar com mais intensidade a saturação de cores menos saturadas em uma imagem. Serve para igualar a faixa de saturação de imagens. Por exemplo: se temos uma imagem com um vermelho forte e outro fraco, este menu vai aumentar com mais intensidade o vermelho fraco.

A vibratibilidade também previne os tons de pele de se tornarem muito saturados e criar imagens com tonalidades frias.

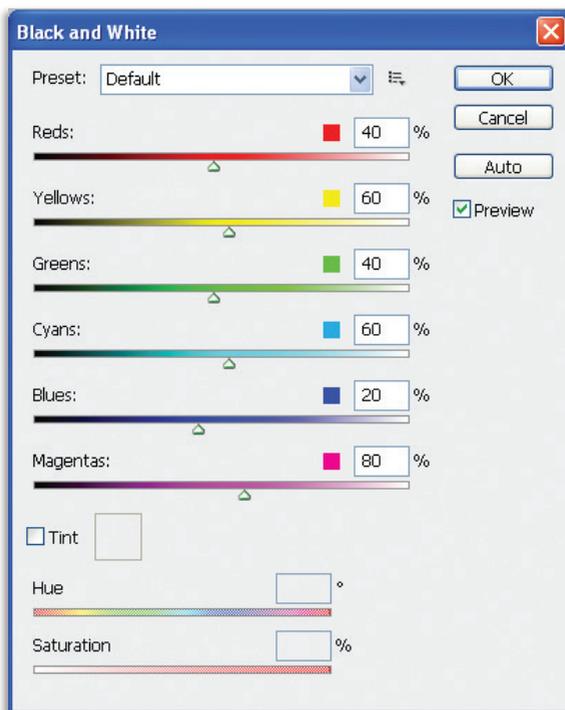
Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > vibrance.**

Vibrance - Escolhe-se a faixa de vibração de cor.

Saturation - Quantidade de cor na faixa tonal escolhida na opção acima.

3.2.8 Black and White

Tem a propriedade de deixar a imagem com **aparência** de monocromática.

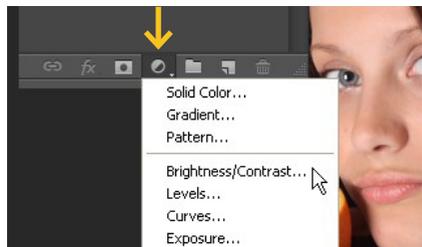
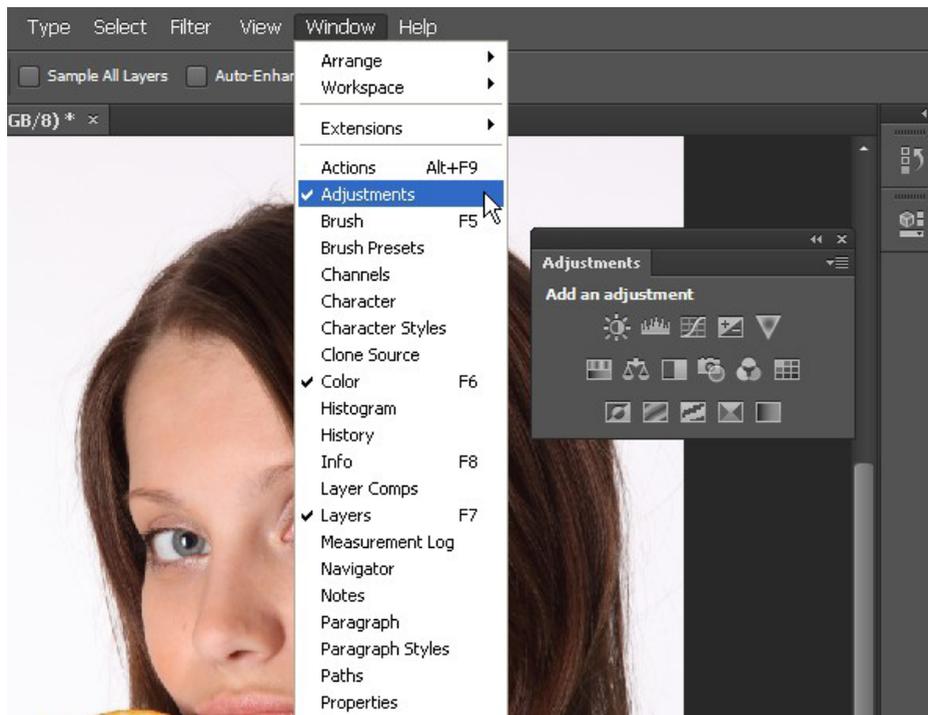
Este ajuste permite ao usuário escolher como será a aparência desta imagem em preto e branco, a partir da manipulação das cores originais. Escolhe-se a quantidade de preto ou branco que cada canal de cor vai receber.

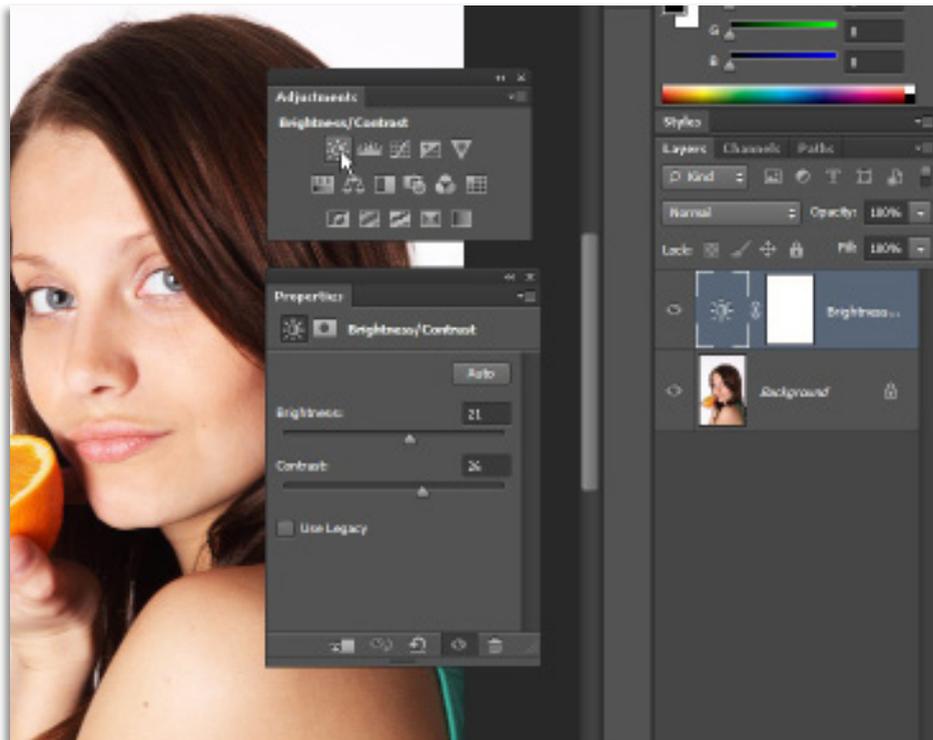
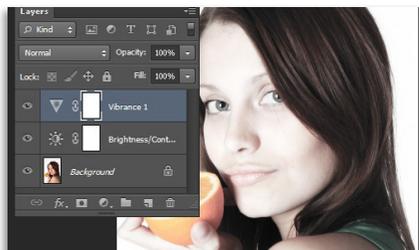
Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > BLACK AND WHITE.**

Dica:

Este ajuste da à imagem apenas a aparência monocromática, mas sua saida ainda é colorida. Caso fosse impressa, a imagem teria saida CMYK (4 cores).

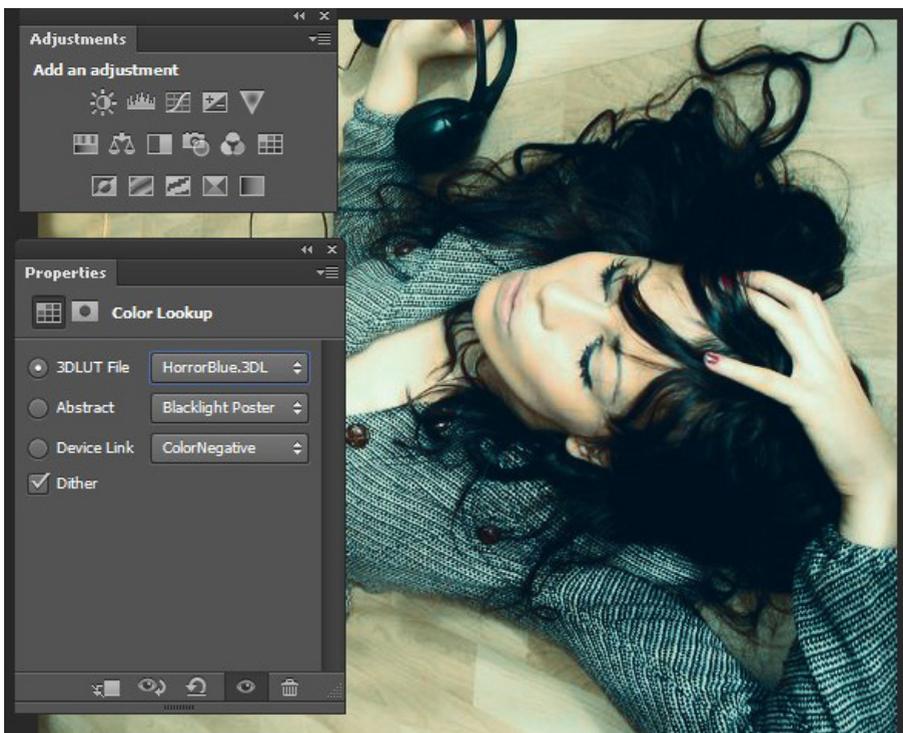
Para uma imagem realmente ser monocromática precisamos habilitar o menu **IMAGE > MODE > GRAYSCALE.**

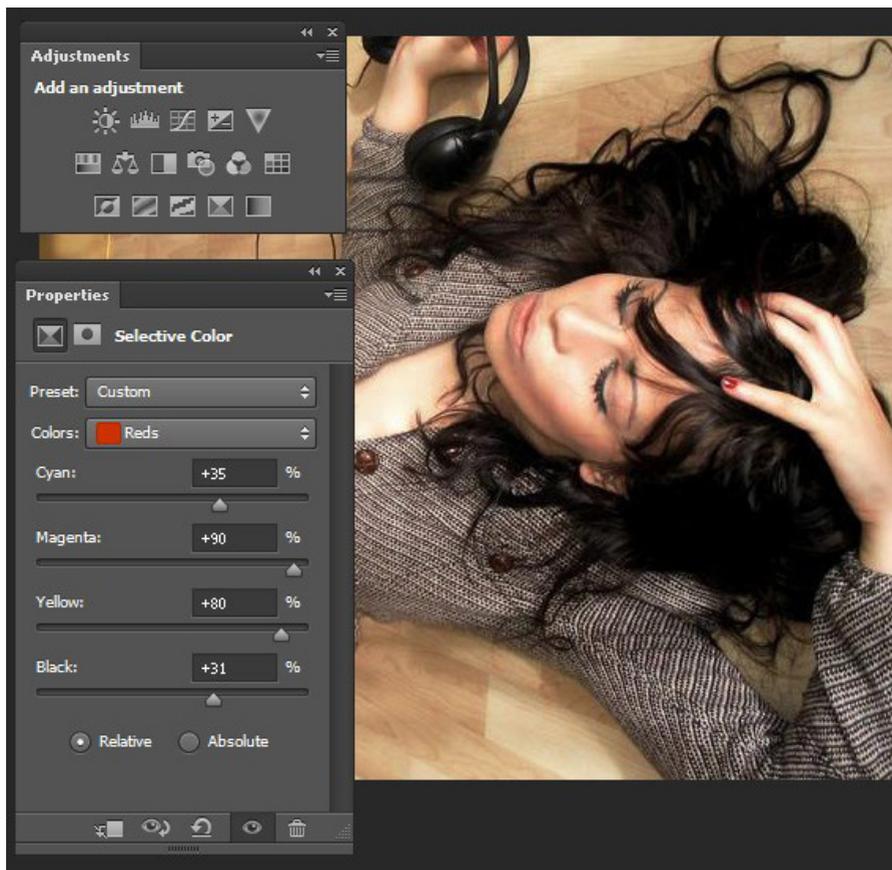
3.3 Painel adjustments

A ferramenta chamada **Adjustments Layers** faz todas as modificações que encontramos no menu **Image > Adjustments** mas com a vantagem de que este ajuste não agem direto na fotografia, mantendo as características e as cores da imagem original. Portanto, quando se deseja ajustar luz e cor em uma imagem sem destruí-la, mantendo a possibilidade de alterar os valores de ajuste a qualquer momento, é possível utilizar-se do Painel Adjustments dentro do menu Window.

Da mesma forma, o Painel Adjustments também pode ser acessado na barra inferior do Painel Layer, junto a outros efeitos de cor e gradiente. Independente do caminho escolhido para se encontrar o Painel Adjustments, o resultado é o mesmo (a criação automática de uma layer com o ajuste selecionado)

Quando um ajuste como Brightness, Levels, Curves, Exposer, Color Balance é aplicado na imagem, automaticamente o Photoshop abre uma janela contendo opções do ajuste escolhido além de criar uma nova layer (no Painel Layer) cuja única função é conter este ajuste.

Esta layer possui as mesmas características de uma layer comum. Pode ser deletada, ter sua opacidade modificada ou mesmo ser deixada sem visualização. Note que quando tiramos a visualização da layer, o ajuste some. Também é possível utilizar mais de um ajuste de uma só vez.

Abaixo, segue o resumo das opções do painel Adjustments:

Opção	**Descrição**
Brightness/ Contrast	Aplica contaste à imagem por meio do controle de brilho e constraste na imagem.
Levels	Ajusta o equilíbrio de cores definindo a distribuição de pixels para canais de cores individuais. Em geral, este comando equilibra as áreas de sombra, luz e meio-tons presentes na imagem.
Curves	Fornece até 14 pontos de controle para ajustes de realces de tons claros, tons médios e sombras de canais individuais.
Exposure	Ajusta a tonalidade ao executar cálculos em um espaço de cor linear. A exposição é principalmente para uso em imagens HDR.
Vibrance	Ajusta a saturação de cor para que o corte seja minimizado. Esse ajuste aumenta a saturação de cores menos saturadas mais que as cores que já estão saturadas. A vibratibilidade também previne os tons de pele de se tornarem muito saturados.
Hue/Saturation	Ajusta os valores de matiz, saturação e luminosidade de toda a imagem ou de componentes de cor individuais.
Color Balance	Este comando faz a correspondência ente cores que compõe as imagens. Por exemplo, duas fotografias, duas camadas e duas seleções na mesma imagem ou em imagens diferentes. Esse comando também ajusta a luminescência e o intervalo de cores, além de neutralizar projeções de cores em uma imagem.
Black And White	Atribui valores para todos os canais de cor para que a imagem preto e branco tenha mais qualidade e não seja formada apenas pelo canal de preto.
Photo Filter	O ajuste de Filtro de fotos imita a técnica de colocar um filtro colorido na frente da lente de uma câmera para ajustar o equilíbrio e a temperatura de cores da luz refletida através da lente e a técnica de exposição do filme. Esse ajuste também permite escolher uma predefinição de cor para aplicar um ajuste de matiz a uma imagem.
Channel Mixer	Modifica um canal de cor e faz ajustes de cores que não são feitos facilmente com outras ferramentas de ajuste de cores.

Color Lookup	A nova camada de ajuste Color Lookup no Photoshop CS 6 tem várias opções (3DLUT Arquivo, abstrata, e Link Device) que são usados para carregar diferentes “looks”. Os looks são alcançados por remapeamento todas as cores da imagem para um diferente usando uma tabela de pesquisa (LUT). pensar essas tabelas como uma espécie de meta-regulação, uma maneira de aplicar ajustes prontos.
Invert	Inverte os tons da imagem.
Posterize	Permite especificar um valor de brilho para a imagem
Threshold	Converte imagens coloridas ou em tons de cinza em imagens de alto contraste, utilizando preto para as áreas escuras e branco para as áreas claras.

Aplicação do ajuste Color Lookup (3DLUT)

Gradient Map	Mapeia a escala de tons de cinza equivalente de uma imagem para as cores de um preenchimento gradiente especificado. Se um preenchimento degradê de duas cores for especificado, por exemplo, as sombras na imagem serão mapeadas para uma das cores da extremidade do preenchimento degradê, os realces serão mapeados para a outra cor da extremidade e os tons médios serão mapeados para as gradações intermediárias.
Selective Color	Ajusta a intensidade de cores de processamento em componentes de cor individuais.

Aplicação do ajuste Selective Color

Unidade 4 - Trabalhando com Layers

UNIDADE 4
Trabalhando com layers

4.1. Layers

Muitas vezes precisamos fazer trabalhos complexo movendo e modificando as imagens separadamente. Nestes casos, utiliza-se um recurso conhecido como Layers semelhante a Camadas que funcionam como folhas empilhadas (umas sobre as outras). Para habilitarmos este recurso, precisamos da ajuda do painel Layers (**window > layers**).

A: Link.

B: Efeitos.

C: Máscara.

D: Layer de Ajuste

E: Pasta.

F: Nova Layer.

G: Lixeira.

H: Layer Background.

I: Layer Normal.

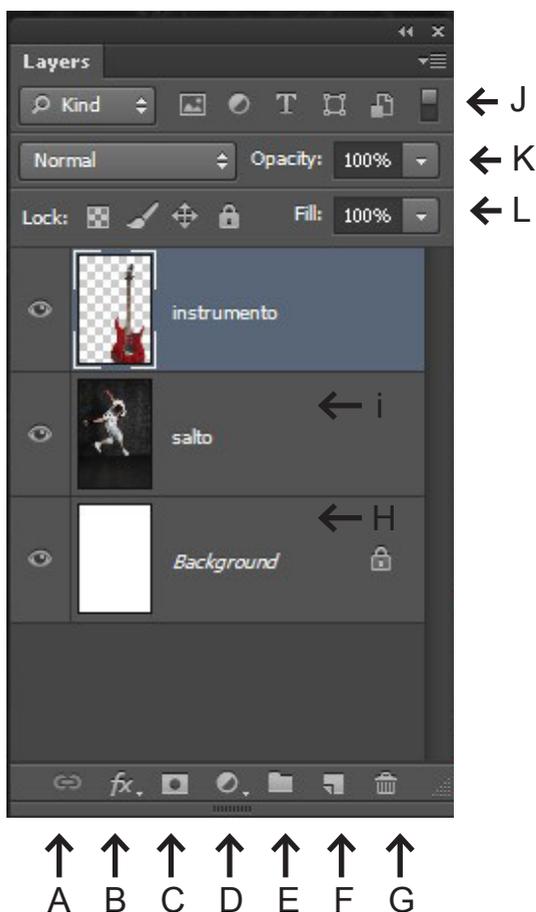
J: Campo de busca por Layers a partir de suas características.

K: Grau de Opacidade

L: Grau de Preenchimento.

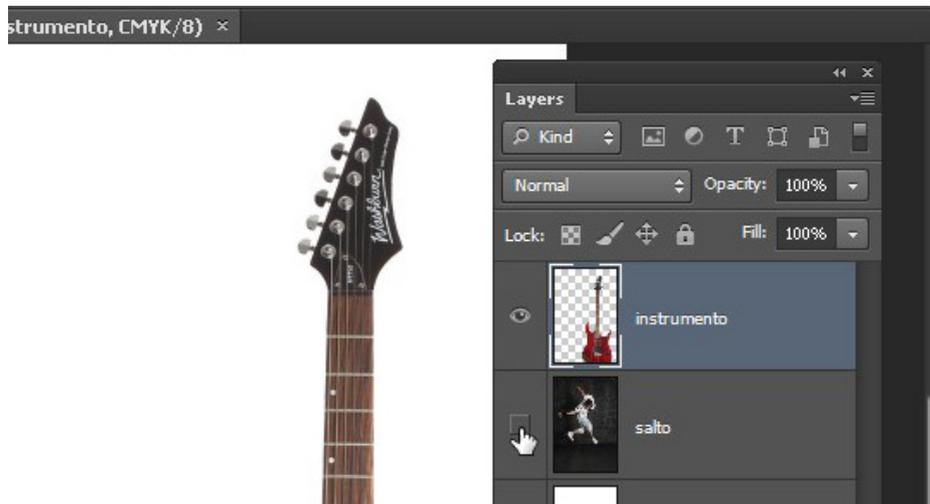
M: Blend Mode (Modos de Mesclagem).

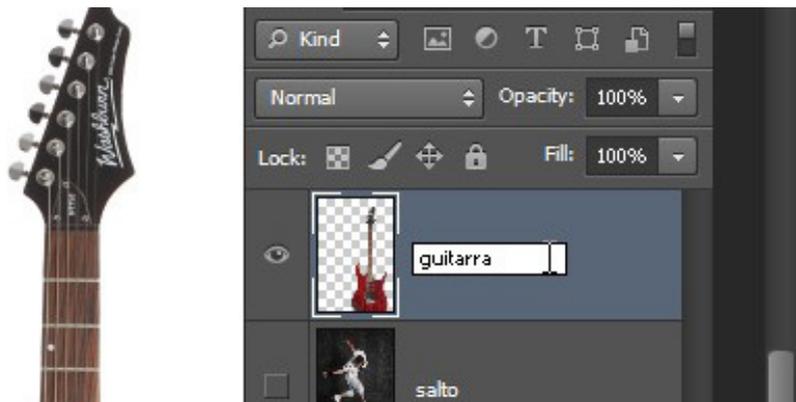
N: Opções de Bloqueio.

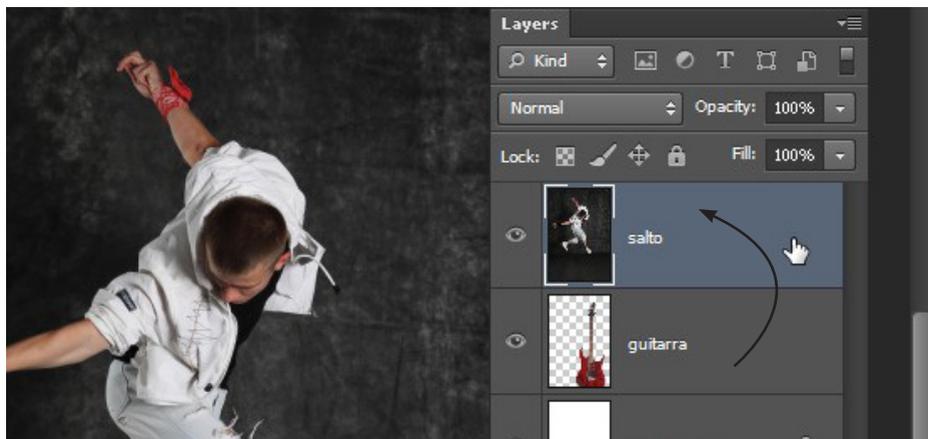
O: Visualizar/Esconder Layer.

Este painel nos dá a possibilidade de trabalharmos separadamente em cada área do arquivo. Podemos observar isto na imagem abaixo.

Este arquivo possui 3 layers. As duas primeiras tem como conteúdo um instrumento de música e um jovem. A terceira contém um fundo branco para se evitar um fundo transparente, caso ocorra alguma montagem no exercício.

4.2 Ocultando uma Layer

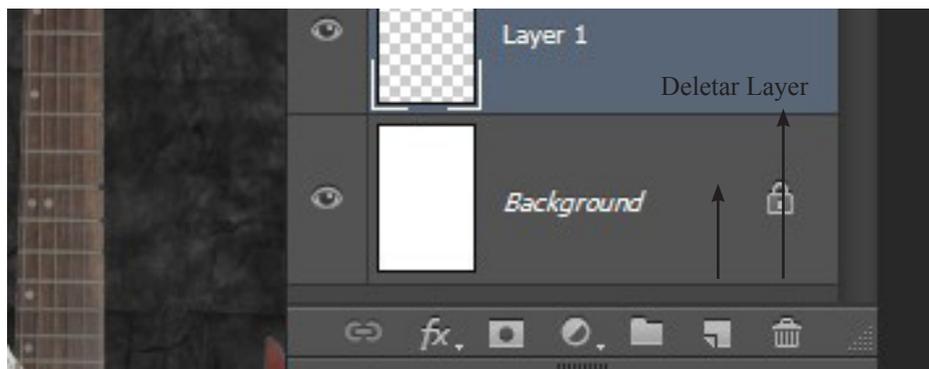
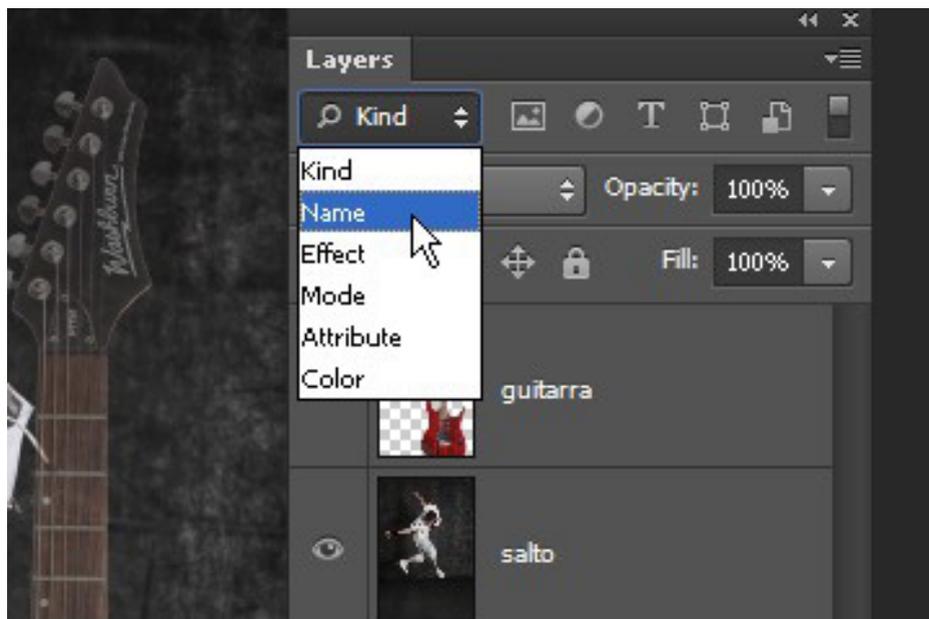
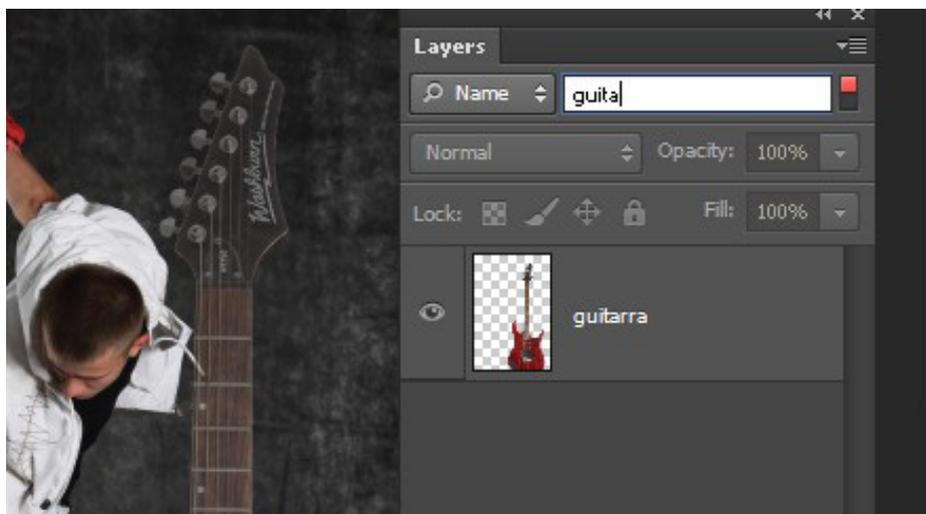
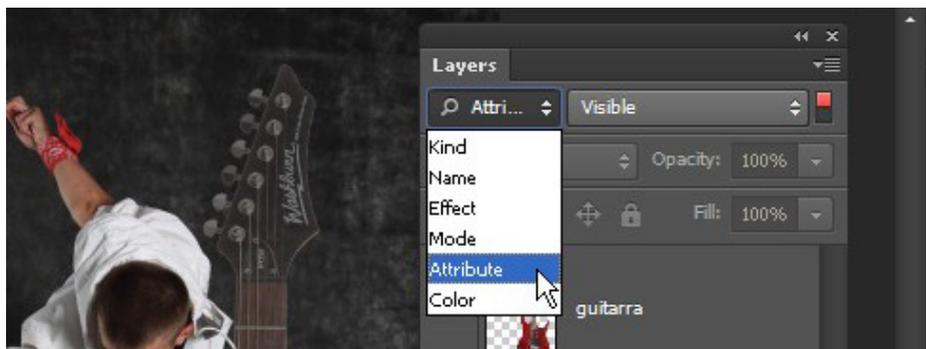
Podemos deixar uma layer invisível clicando no botão de ocultar (figura em forma de olho que aparece ao lado da miniatura da layer). Clicando no mesmo lugar a layer volta a ficar visível.

4.3 Renomeando Layer

Para organizar o trabalho com layers, é importante que o usuário atruibua um nome a cada uma. Para isto, basta dar dois cliques no atual nome da layer e modificá-lo. É possível termos Layers com o mesmo nome.

4.4 Ordem de Empilhamento e transparência

A ordem de empilhamento das layer reflete quem está atrás ou na frente na visualização. Quando alteramos esta ordem, modificamos nosso arquivo. Você move uma camada para posicionar o conteúdo na camada, como se estivesse deslizando uma folha em uma pilha. É possível alterar a opacidade de uma camada para tornar o conteúdo total ou parcialmente transparente.

Pressione o mouse e o empurre para cima afim de modificar a ordem das layers

Basta clicar no menu Opacity e modificar a porcentagem de transparência

4.5 Criando, Buscando e Deletando Layer

Para criar uma nova Layer basta clicar no menu em Create New Layer no painel. Uma nova layer vazia aparecerá no painel. Para deletar podemos clicar no ícone da lixeira.

Mas caso seja necessário fazer uma busca por Layers, a versão CS6 oferece um campo de busca a partir das características contidas na layer (nome, efeitos, mesclagens, atributos, cor)

Busca por uma layer a partir do seu nome

Busca por uma layer a partir do seus atributos de visibilidade

4.6 Editando conteúdo de uma layer

Quando já temos os objetos separados em layers podemos trabalhar de maneira independente com cada uma delas. Basta **selecionarmos a layer desejada e acionarmos** a ferramenta **Move** . Depois, podemos clicar e arrastar o objeto para onde quisermos.

Para movermos o conteúdo de outra layer precisamos selecioná-la no painel. Para selecionarmos layers automaticamente, sem precisarmos clicar na layer do painel, podemos utilizar o menu **Auto-Select,** que aparece no momento em que estamos trabalhando com a ferramenta **Move**.

Layer selecionada

Botão de selecção automática das layers enquanto a seta move está acionada

4.7 Distorcendo e rotacionando uma Layer

Quando os objetos estão separados, é possível modificá-los individualmente. Para isto, utilizamos o comando **Edit > Free Transform (CTRL+T)**. Este menu habilita um retângulo com 8 arestas de distorção sobre as extremidades da nossa layer.

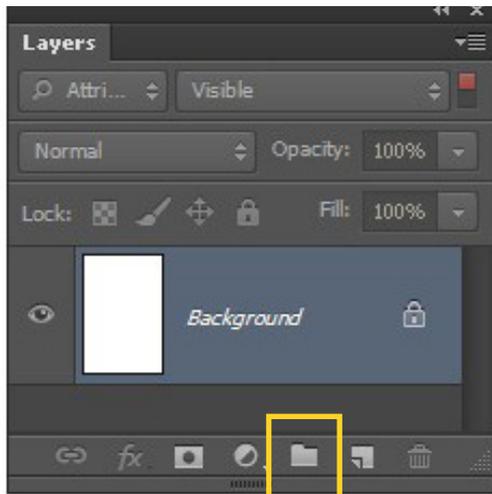
Clicando nestas arestas podemos achatar ou encolher o nosso objeto. Quando chegarmos no resultado que nos interessa, basta pressionar **Enter**. Para cancelar pressione **ESC**.

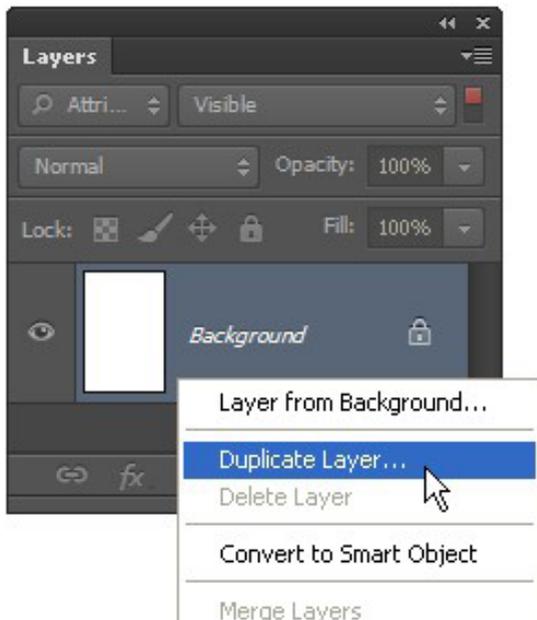
Para redimensionarmos um objeto sem perdermos a proporção, precisamos selecionar uma das **quatro diagonais** e segurando a tecla **SHIFT** arrastarmos até chegar no tamanho desejado.

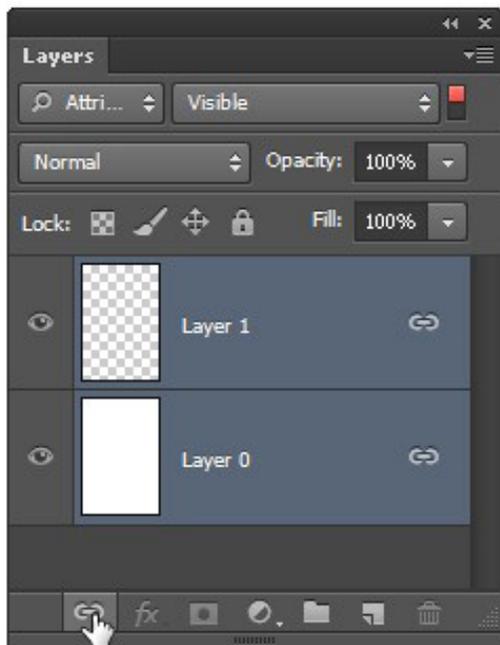
Ainda com o **Free Transform** ativo, podemos **rotacionar** a imagem. Para isto, o cursor deve ser posicionado um pouco para fora da caixa de transformação. O cursor ganha a aparência de uma seta curvada. Neste momento podemos rotacionar.

Dica

Para girarmos em ângulos congruêntes (15° em 15°) podemos pressionar a tecla SHIFT

4.8 Agrupando Layer

O Photoshop permite agrupar camadas para facilitar a organização do arquivo. No painel Layers, clique sobre o botão Create New Group conforme destacado na imagem.

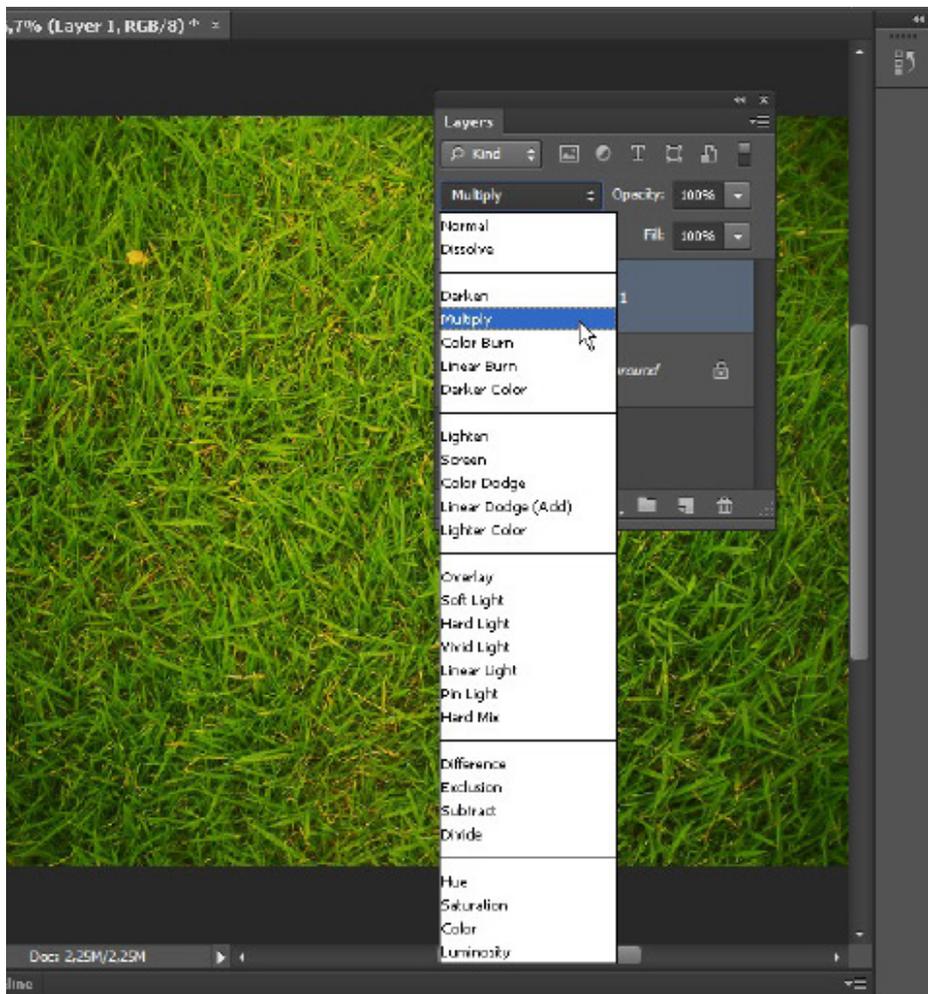
4.9 Duplicando Layer

Ao duplicar uma camada, o Photoshop cria duas camadas idênticas. Para isso, selecione a camada que deve ser duplicada, clique com o botão direito sobre ela e selecione a opção Duplicate Layer.

4.10 Vinculando Layer

É possível vincular várias camadas para facilitar sua manipulação. Elas permanecem vinculadas até que o comando de desvinculação seja dado.

Matenha selecionadas as camadas que serão vinculadas e clique sobre o ícone no canto inferior do painel Layers.

4.11 Modos de mesclagem e opacidade

A imagem a seguir destaca onde estão as opções de configuração de mesclagem, opacidade e preenchimento. Modos de mesclagem são configurações aplicadas às camadas do Photoshop e determinam como os pixels presentes em diferentes camadas serão mesclados.

Por padrão, as camadas são configuradas com o modo Normal de mesclagem, ou seja, o conteúdo entre as diversas camadas não causa interferência entre elas. Para alterar entre as diversas opções de mesclagem, basta selecionar um modo de mesclagem no menu, conforme a imagem a seguir.

Painel Layer com modos de mesclagem

Os modos de mesclagem entre camadas produzem efeitos como escurer, clarear, aumentar contraste, entre outros. Por exemplo, ao mesclar duas camadas duplicadas, é possível obter uma imagem com mais constrate, pois alguns modos de mesclagem ressaltam áreas claras bem como áreas escuras, produzindo o efeito de contraste. Neste menu os modos de mesclagem estão organizados em cinco grandes grupos de acordo com a função de cada um:

- Escurecedores: Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn e Darker Color.
- Clareadores: Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge e Lighter Color.
- Contrastantes: Overlay, Soft Light, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix.
- Comparativos: Diffrence e Exclusion.
- Combinadores: Hue, Saturation, Color e Luminosity.

A tabela a seguir descreve o comportamento dos modos de mesclagem disponíveis no Photoshop CS6. Porém, é importante ressaltar que seu resultado final pode variar conforme as camadas que estão sendo mescladas.

Modo de mesclagem	Descrição
Normal	É o modo de mesclagem padrão. Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante.
Dissolve	Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Entretanto, a cor resultante é uma substituição aleatória dos pixels pela cor de base ou de mesclagem, dependendo da opacidade na localização de qualquer pixel.
Darken	Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais escura) como cor resultante. Os pixels mais claros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais escuros não são alterados.
Multiply	Examina as informações de cor em cada canal e multiplica a cor de base pela de mesclagem. A cor resultante é sempre mais escura. Multiplicar qualquer cor por preto produz preto. Multiplicar qualquer cor por branco deixa a cor inalterada. Ao pintar com uma cor que não seja preto ou branco, as pinceladas sucessivas de uma ferramenta de pintura produzem cores progressivamente mais escuras. O efeito é semelhante ao de desenhar na imagem com várias canetas marcadoras.

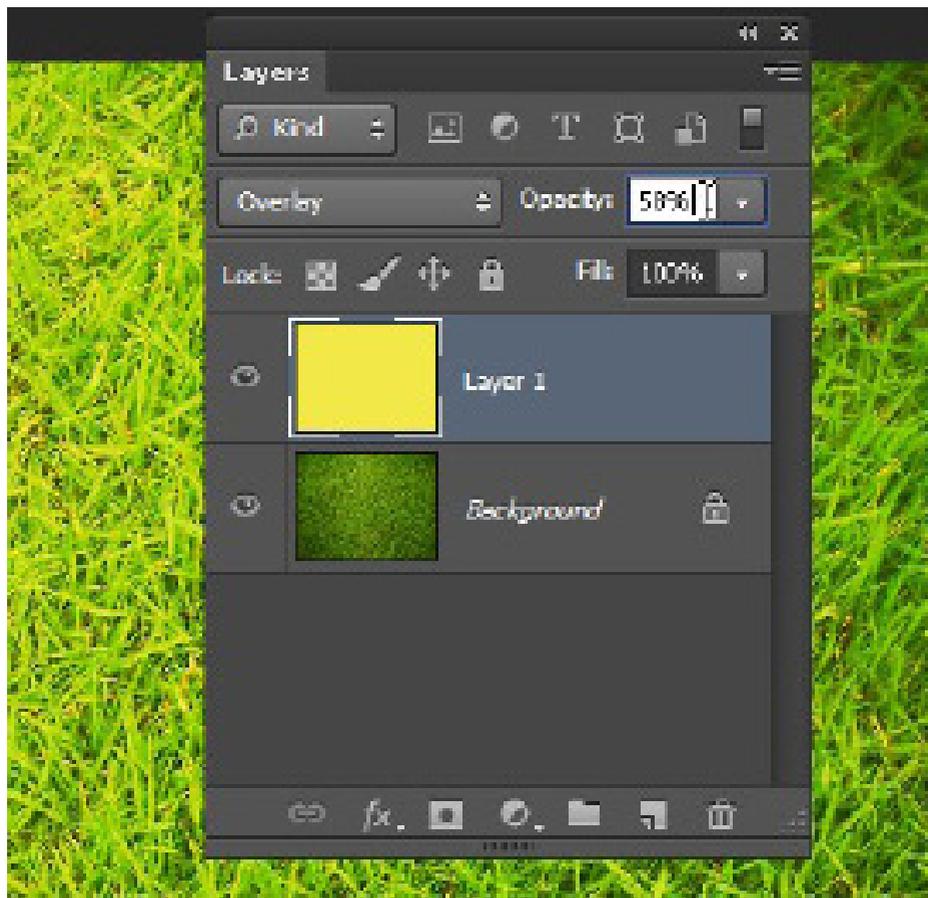
Color Burn	Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o contraste. A mesclagem com o branco não produz alterações.
Linear Burn	Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o brilho. A mesclagem com o branco não produz alterações.
Darker Color	Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais baixo. O modo Darker Color não produz uma terceira cor, que pode resultar da mesclagem Escurecer, porque ela escolhe os menores valores de canal da cor de base e de mesclagem para criar a cor resultante.
Lighten	Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais clara) como cor resultante. Os pixels mais escuros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais claros não são alterados.
Screen	Examina as informações de cor em cada canal e multiplica o inverso das cores de mesclagem e de base. A cor resultante é sempre mais clara. Mesclagem com preto deixa a cor inalterada. Mesclagem com branco produz branco. O efeito é semelhante a projetar vários slides fotográficos, um sobre o outro.
Color Dodge	Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o contraste. A mesclagem com o preto não produz alterações.
Linear Dodge	Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o brilho. A mesclagem com o preto não produz alterações.
Lighter Color	Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais alto.

Overlay	Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de base. Padrões ou cores se sobrepõem aos pixels existentes, preservando os realces e as sombras da cor de base. A cor de base não é substituída e sim misturada com a cor de mesclagem, para refletir a luminosidade ou a sombra da cor original.
Soft Light	Escurece ou clareia as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot difusa.

Hard Light	Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot direta. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse reticulada.
Vivid Light	Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o brilho, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pelo aumento de contraste. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pela diminuição de contraste.
Linear Light	Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o brilho, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pelo aumento de brilho. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pela diminuição de brilho.
Pin Light	Substitui as cores, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, os pixels mais escuros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais claros não serão alterados. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, os pixels mais claros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais escuros não serão alterados.

Hard Mix	Adiciona os valores de canal vermelho, verde e azul da cor de mesclagem aos valores RGB da cor de base. Se a soma resultante de um canal for 255 ou mais, ele receberá um valor de 255; se for menos de 255, o valor será 0. Portanto, todos os pixels mesclados possuem valores de canal vermelho, verde e azul de 0 ou 255. Isso muda todos os pixels para cores primárias: vermelho, verde, azul, ciano, amarelo, magenta, branco ou preto.
Difference	Examina as informações de cor em cada canal e subtrai a cor de mesclagem da cor de base ou a cor de base da cor de mesclagem, dependendo de qual tiver brilho maior. A mesclagem com branco inverte os valores da cor de base; a mesclagem com preto não produz alterações.
Exclusion	Cria um efeito semelhante ao do modo Diferença, mas com menor contraste. A mesclagem com o branco inverte os valores da cor de base. A mesclagem com o preto não produz alterações.
Hue	Cria uma cor resultante com a luminosidade e a saturação da cor de base e com o matiz da cor de mesclagem.
Saturation	Cria uma cor resultante com a luminosidade e o matiz da cor de base e com a saturação da cor de mesclagem. Pintar com esse modo em uma área com saturação zero (cinza) não produz nenhuma alteração.
Color	Cria uma cor resultante com a luminosidade da cor de base e com o matiz e a saturação da cor de mesclagem. Isso preserva os níveis de cinza na imagem e é útil para colorir imagens monocromáticas e pintar imagens coloridas.
Luminosity	Cria uma cor resultante com o matiz e a saturação da cor de base e com a luminosidade da cor de mesclagem. Esse modo cria o efeito inverso do produzido pelo modo Cor.

Para obter efeitos mais precisos com os modos de mesclagem, é interessante variar a opacidade da camada. Uma camada com opacidade de 0% está transparente. O valor máximo que pode ser inserido é 100% de opacidade, ou seja, completamente visível.

O exemplo a seguir demonstra a configuração do painel Layers com duas camadas diferentes. A camada superior, neste caso, nomeada como Layer 1, está recebendo o modo de mesclagem Overlay. Para suavizar o impacto da mesclagem, a opacidade da camada Layer 1 está configurada com o valor de 58%.

Painel de Layer com modo de mesclagem Overlay e opacidade de 58%

Unidade 5 - Trabalhando com Seleção e recorte

Marquee Tool
Poligonal Lasso Tool
Magnetic Lasso Tool
Lasso Tool
Magic Wand
Quick Selection
Seleção de Intervalo de Cores
Refine Edge
Crop
Ruler

UNIDADE 5
Trabalhando seleção e recorte

5.1 Ferramentas de Seleção

Para aplicar alterações em partes de uma imagem, primeiro é necessário selecionar a área desejada. Por exemplo, se precisarmos trocar a cor do olho de uma pessoa, temos que selecionar apenas ele. A **seleção** isola uma ou mais partes da imagem.

Com a seleção de áreas específicas, é possível editar e aplicar efeitos e filtros a partes de uma imagem e, ao mesmo tempo, manter as áreas não selecionadas inalteradas.

Existem diversas ferramentas. A maior parte se encontra na parte superior da barra de ferramentas.

5.2 Seleção com Marquee Tool

As Marquee Tools permitem selecionar retângulos, elipses e linhas e colunas de 1 pixel:

A- Retangular Marquee Tool - Faz uma seleção retangular (ou quadrada, quando usada com a tecla Shift).

B- Elliptical Marquee Tool - Faz uma seleção elíptica (ou circular, quando usada com a tecla Shift).

C- Single Row Marquee Tool - Define a borda como uma linha com 1 pixel de largura.

D- Single Column Marquee Tool - Define a borda como uma coluna com 1 pixel de largura na imagem.

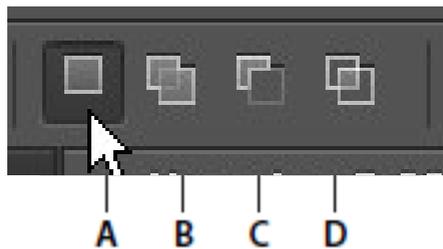
Seleção feita com a Elliptical Marquee

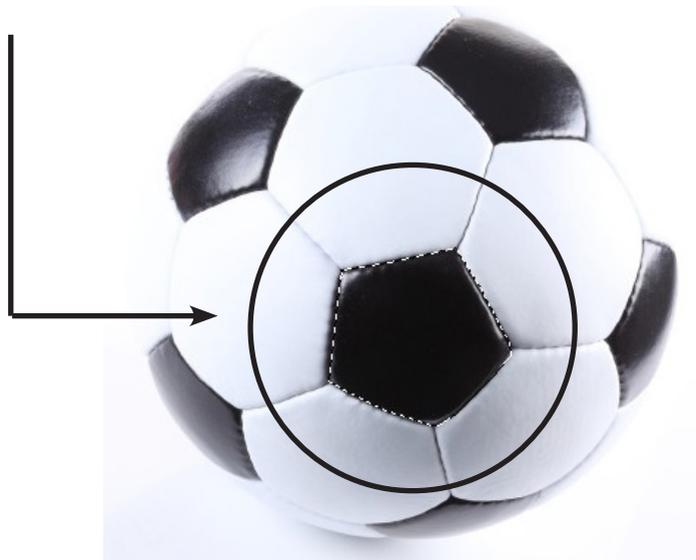
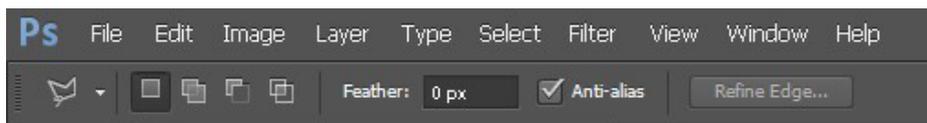
Sempre que o usuário cria uma seleção ele pode escolher um destes itens para ajudá-lo:

A. Nova seleção.

B. Adicionar a uma seleção já inexistente (podemos utilizar o atalho SHIFT para isto).

C. Subtrair de uma seleção já existente (podemos utilizar o atalho ALT para isto).

D. Fazer Intersecção com outra seleção já existente.

5.3 Ferramenta Polygonal Lasso Tool

A ferramenta Polygonal Lasso é útil para desenhar segmentos de aresta reta de uma borda de seleção. Abaixo, um exemplo de uma típica seleção realizada com a ferramenta Polygonal Lasso:

O grupo de ferramentas Marquee e Lasso possuem uma série de configurações que são realizadas, assim como as demais feramentas, por meio do painel de controle, situado na parte superior da interface. Abaixo segue a visualização de tais configurações.

Opção	Descrição
Feather	Ameniza a borda da seleção
Anti-alias	Suaviza os pixels
Width	Especifica largura para a área de seleção
Contrast	Aumenta ou diminui o contraste da seleção da borda

5.4 Ferramenta Magnectic Lasso Tool

A ferramenta Magnetic Lasso adapta a seleção a borda da imagem. Ela faz um cálculo baseada no contraste de cor de uma imagem. Quanto maior o contraste melhor fica o resultado. Essa ferramenta não está disponível para imagens de 32 bits por canal.

5.5 Ferramenta Lasso Tool

Faz seleção a mão livre. Com ela basta clicar e arrastar. Quando o cursor do mouse for solto, a seleção será fechada. Demanda muita precisão do usuário.

5.6 Ferramenta Magic Wand

Seleção automática a partir de cor. Quando clicamos em uma cor o Photoshop captura todas as áreas da mesma cor. Realiza uma seleção sem precisar delimitar o seu contorno. Para utilizá-la basta configurá-la e dar um clique sobre a área desejada. É recomendada quando a imagem a ser selecionada possui pouca variação entre tons. É possível especificar a abrabgência e as bordas desta seleção por meio do painel de controle, conforme a imagem e a tabela que seguem.

Painel de controle com a ferramenta Magic Wand ativa

Opção	Descrição
Tolerance	Determina a abragência da seleção
Anti-alias	Suaviza os pixels
Contiguos	Determina aporção de imagem que será selecionada
Sample All Layers	Cria uma seleção tendo como base todas as camadas e não apenas aquele que estiver ativa

Opções de criação de seleção da Magic Wand

5.7 Seleção com a ferramenta Quick Selection

Você pode usar a ferramenta Quick Selection para “pintar” rapidamente uma seleção usando uma ponta de pincel redonda ajustável. Conforme você arrasta, a seleção se expande para fora e automaticamente encontra e segue arestas definidas na imagem.

Para utilizar a ferramenta selecione a Quick Selection. Na barra de opções, clique em uma das opções selecionadas: **Novo, Adicionar à ou Subtrair de.** Novo é a opção padrão, se nada estiver selecionado. Após fazer a seleção inicial, a opção muda automaticamente para **Adicionar à**.

Para alterar o tamanho da ponta do pincel da ferramenta Quick Selection, clique no menu Pincel na barra de opções e digite um tamanho de pixel ou mova o controle deslizante de Diâmetro.

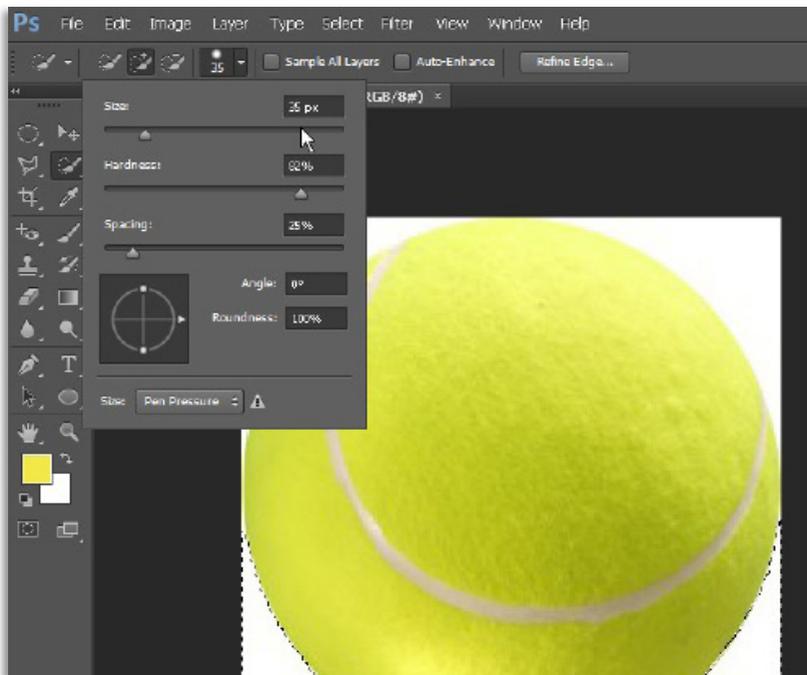
Use as opções do menu pop-up Tamanho para tornar o tamanho da ponta do pincel sensível à pressão da caneta ou a uma caneta digitalizadora (tablet).

Ao criar uma seleção, pressione o colchete à direita ( ]) para aumentar o tamanho da ponta do pincel da ferramenta Quick Selection; pressione o colchete à esquerda ([ ) para diminuir o tamanho da ponta do pincel. Escolha as opções da Quick Selection.

Obter Sample All Layers cria uma seleção com base em todas as camadas em vez de apenas na camada seleciona da atualmente. Auto-Enhance reduz a aspereza e a obstrução nos limites da seleção.

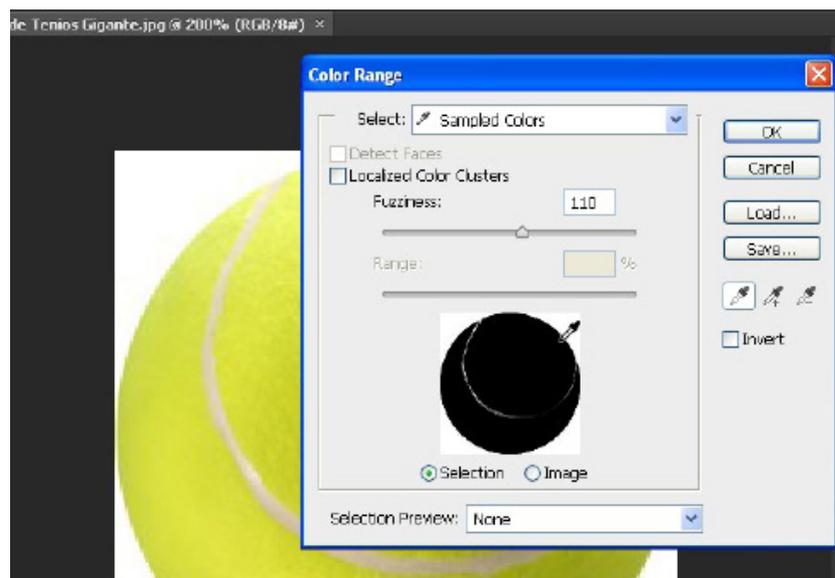
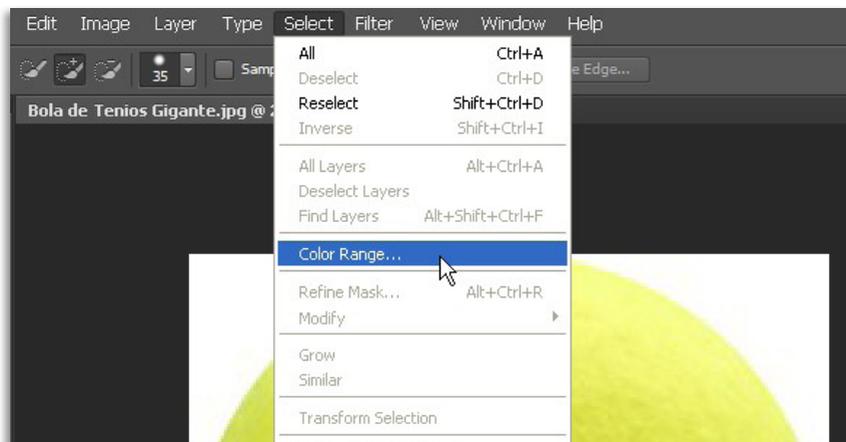
Auto-Enhance flui a seleção automaticamente em direção às arestas da imagem e aplica alguns dos refinamentos de aresta que podem ser aplicados manualmente na caixa de diálogo Refine Edge com as opções Smooth, Contrast e Radius.

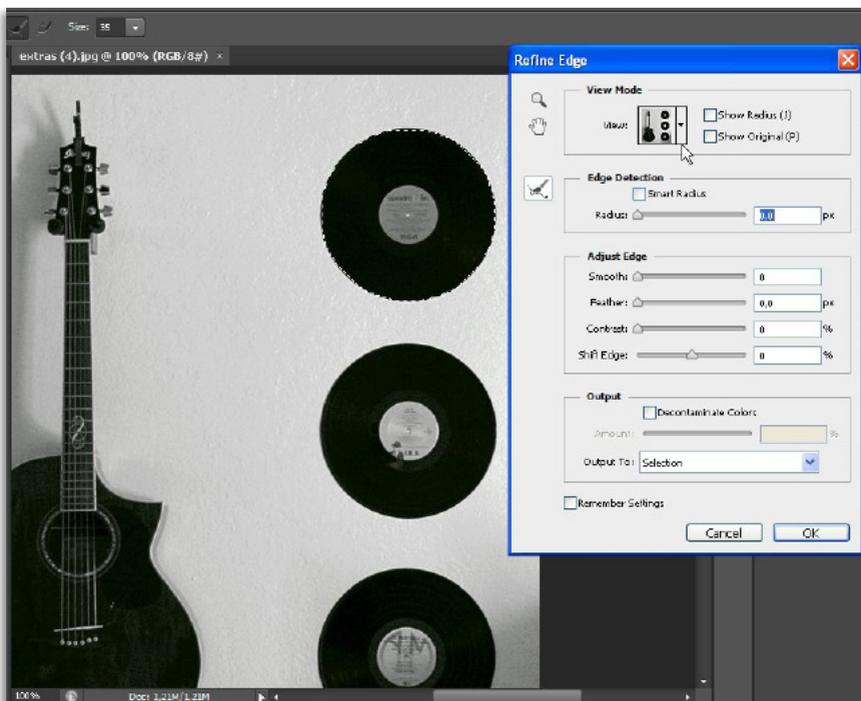
A seleção aumenta conforme você pinta. Se a atualização estiver lenta, continue arrastando para dar tempo à conclusão do trabalho na seleção.

Conforme você pinta próximo às arestas de uma forma, a área de seleção aumenta para seguir os contornos da aresta da forma.

A tabela abaixo resume as opções de configuração da ferramenta Quick Selection

Opção	Descrição
New Selection	Cria uma seleção nova
Add to Selection	Aumenta a área seleionada
Delete Selecion	Retira uma parte já selecionada
Brush	Configura o tamanho e as bordas do Brush que realiza a seleção
Sample All Layers	Cria uma seleção tendo como base todas as camadas e não apenas aquele que estiver ativa
Auto-Enhance	Faz a seleção fluir melhor em direção ás bordsa da imagem

5.8 Seleção com Color Range

O comando Color Range seleciona uma cor específica ou um intervalo de cores em uma seleção existente ou na imagem inteira. Para substituir uma seleção, cancele todas as outras seleções antes de aplicar esse comando. O comando Color Range não está disponível para imagens de 32 bits por canal.

5.9 Refine Edge

A opção Refine Edge pode ser encontrado dentro do menu Select. Toda vez que uma imagem é selecionada o painel Refine Edge pode ser acionado para tornar a seleção mais suave (Feather) e arredondada (Smooth) ou precisa (Radius e Contrast).

Opções de configuração do Refine Edge:

Radius: Aumenta ou diminui os raios da seleção, sendo que Smart Radius cria um raio automático mais ajustado ao redor das bordas para evitar expansões na seleção.

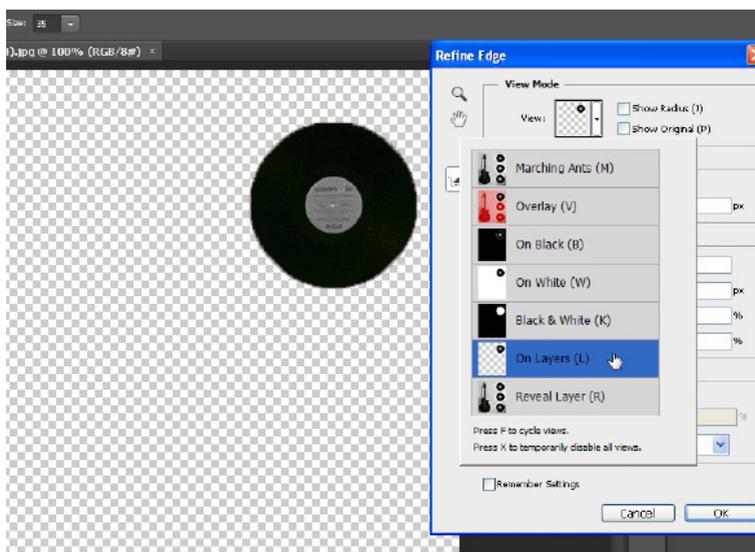
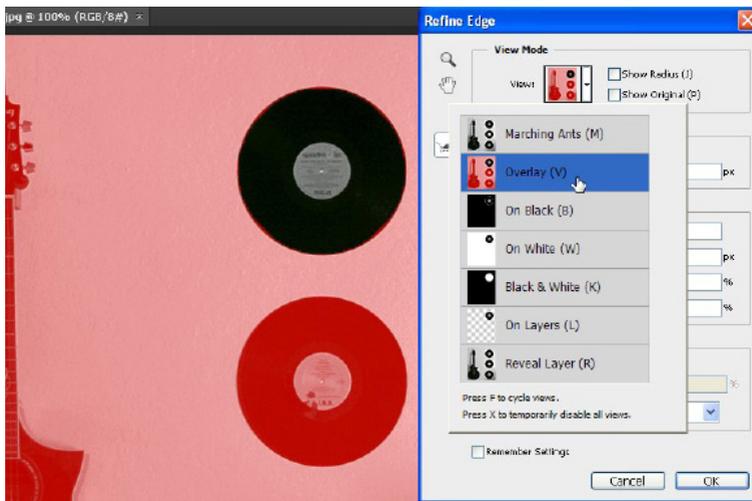
Smooth: Atenua os pixels da borda da seleção.

Feather: Ameniza a borda da seleção.

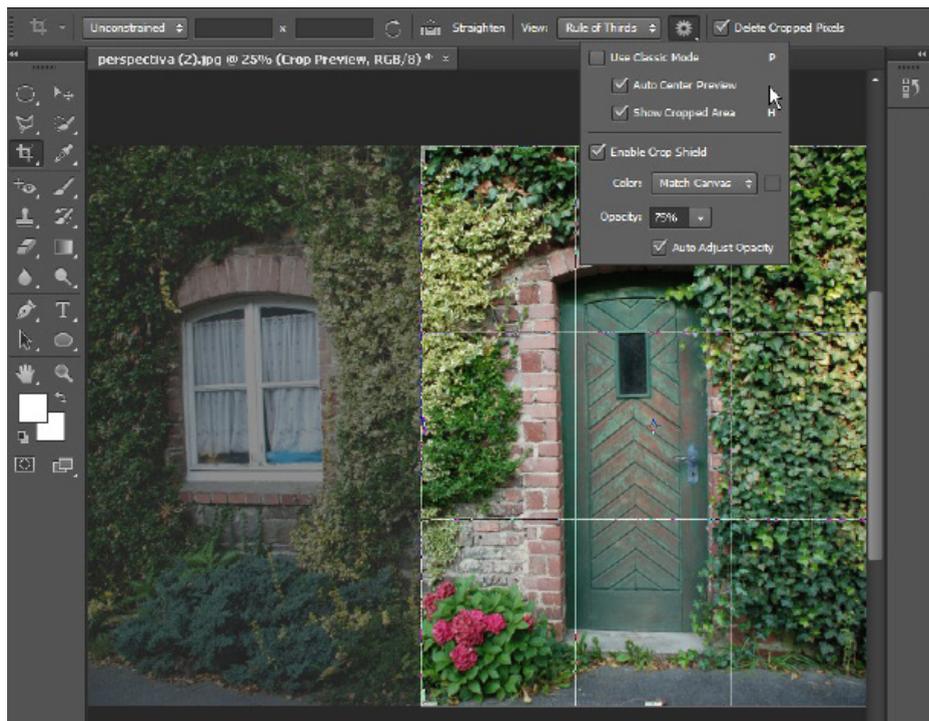
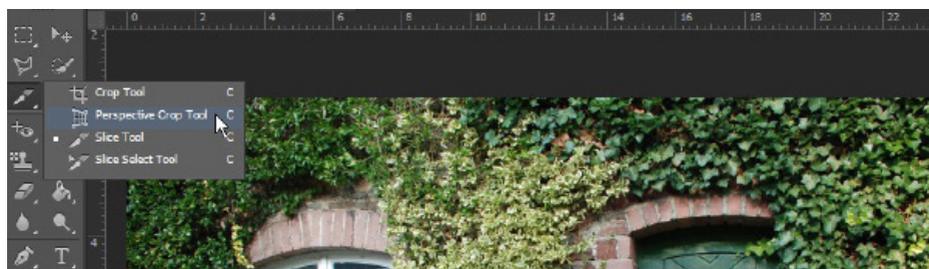
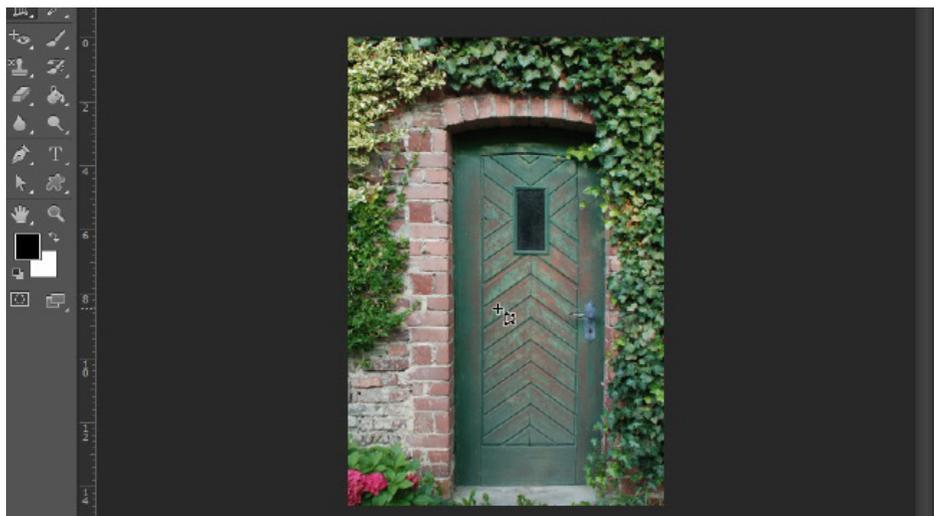
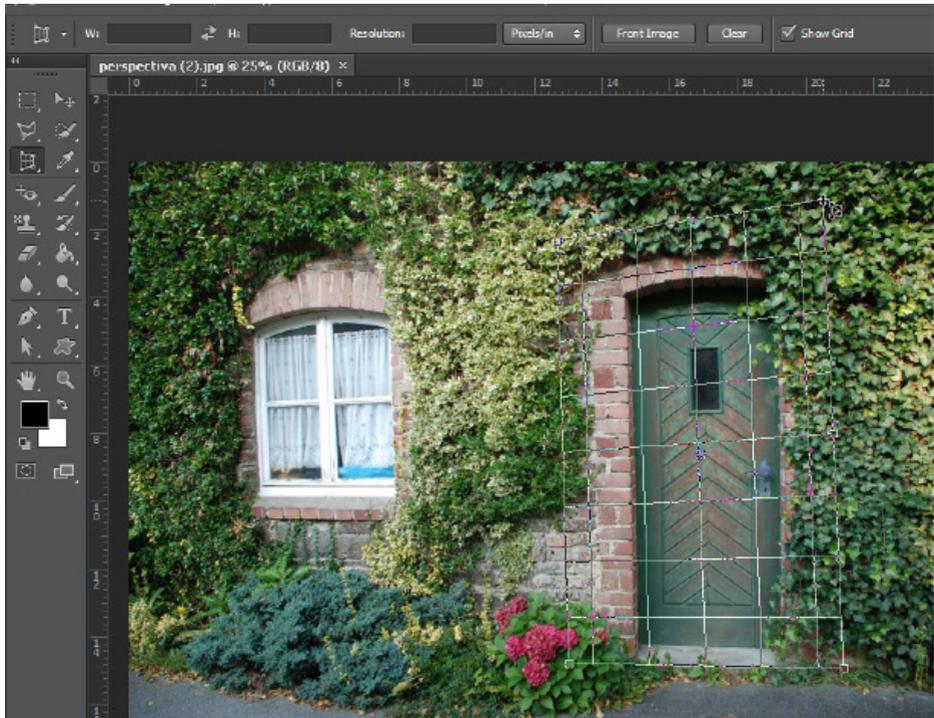
Contrast: Aumenta ou diminui o contraste da seleção da borda.

Shift Edge: Contrai ou Expande a seleção.

Decontaminate Colors: Atenua invasão de cor do fundo sobre a imagem selecionada.

Os ícones de miniaturas abaixo são os modos de visualização que podemos escolher para a seleção realizada. Tais visualizações da imagem sobre fundos diferentes permitem uma configuração adequada do painel Refine Edge para se obter não apenas uma seleção aperfeiçoada mas também um bom recorte.

5.10 Ferramenta Crop

Na caixa de ferramenta, no primeiro quadrante junto aos diferentes tipos de seleção, a ferramenta Crop é o processo de remover partes de uma imagem para ajustar dimensões dessa. Na versão CS6 do Photoshop, tal ferramenta está aperfeiçoada porque a ferramenta ajusta-se na imagem automaticamente quando selecionada na Caixa de Ferramentas. Mas esse recurso automático não impede que a ferramenta Crop seja arrastada manualmente sobre o elemento, seguido do comando **ENTER,** a fim de a foto seja delimitada**.** Caso não se deseje mais cortar a imagem após a seleção já pronta, é necessário pressionar **ESC**.

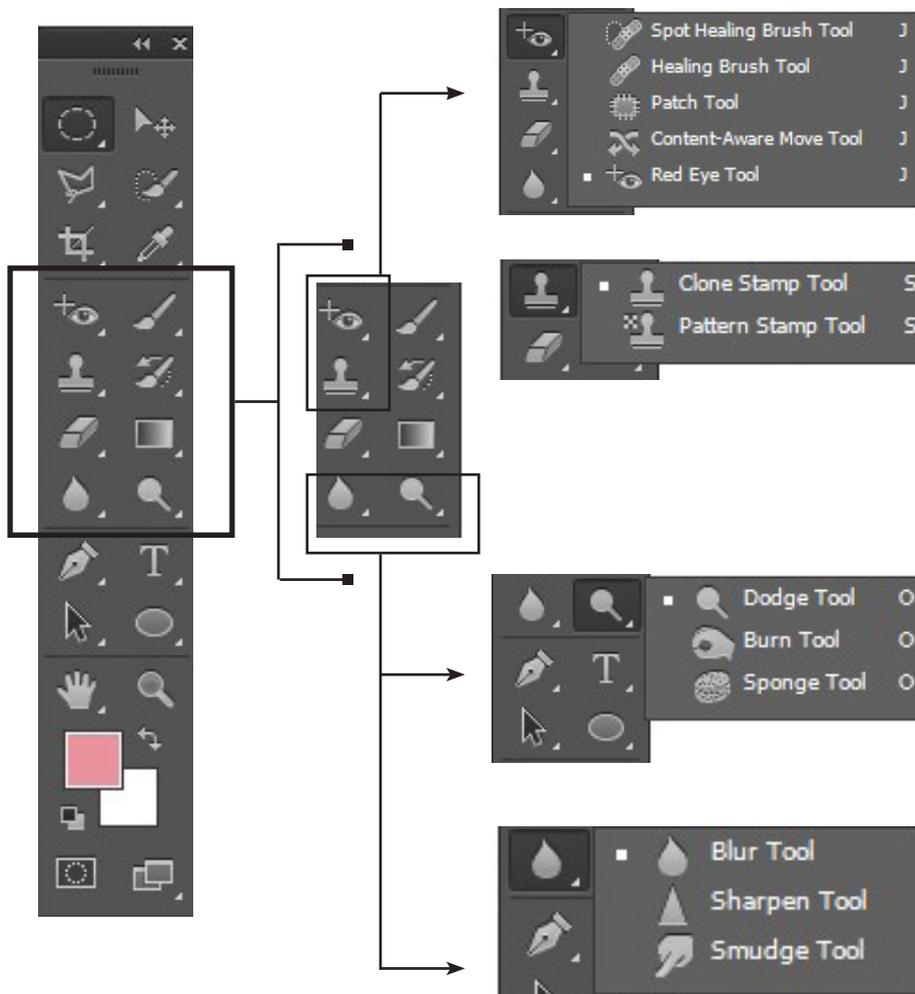
Além disso, ao selecionar a Crop, o painel superior do Photoshop apresenta uma série de opções que auxiliam a ajustar o corte na imagem, sendo possível centralizar e mostrar ao mesmo tempo a área a ser retirada.

Além disso, quando a ferramenta Crop é selecionada, essa permite que uma imagem em perspectiva possa ter o seu ângulo corrigido e modificado pela ferramenta Perspective Crop. Para isso, basta que após a ativação da Perspective, levemos o mouse sobre o recorte que já está ativo afim de modificar manualmente o ajuste da Crop através da aresta para, em seguida, pressionar o botão Enter.

Resultado da imagem com um novo ângulo

Unidade 6 - Retocando Imagens

Retoque de imagens

UNIDADE 6

Retoque de imagens

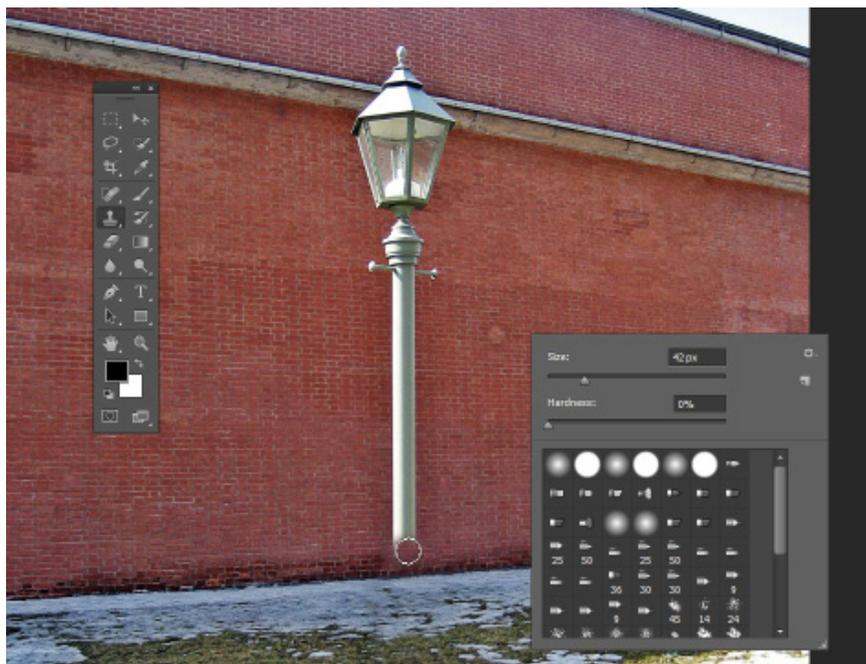
O Photoshop oferece uma ampla gama de ferramenta próprias para o reparo e retoques de imagens. Elas concentram-se no segundo quadrante da caixa de ferramenta, conforme a figura abaixo:

6.1 Clone Stamp

A ferramenta Clone Stamp (Carimbo) permite que se capture os pixels de forma idêntica de uma imagem e se sobreponha a uma outra parte da mesma imagem. Basta definer um ponto de amostra na área de onde deseja copiar (clonar) os pixels e pintar em outra região da fotografia. Também é possível usar qualquer ponta de pincel com a ferramenta Clone Stamp oferecendo um controle preciso sobre o tamanho

1) Configure a ferramenta por meio do painel de controle: tamanho do brush, suavização das bordas e opacidade.

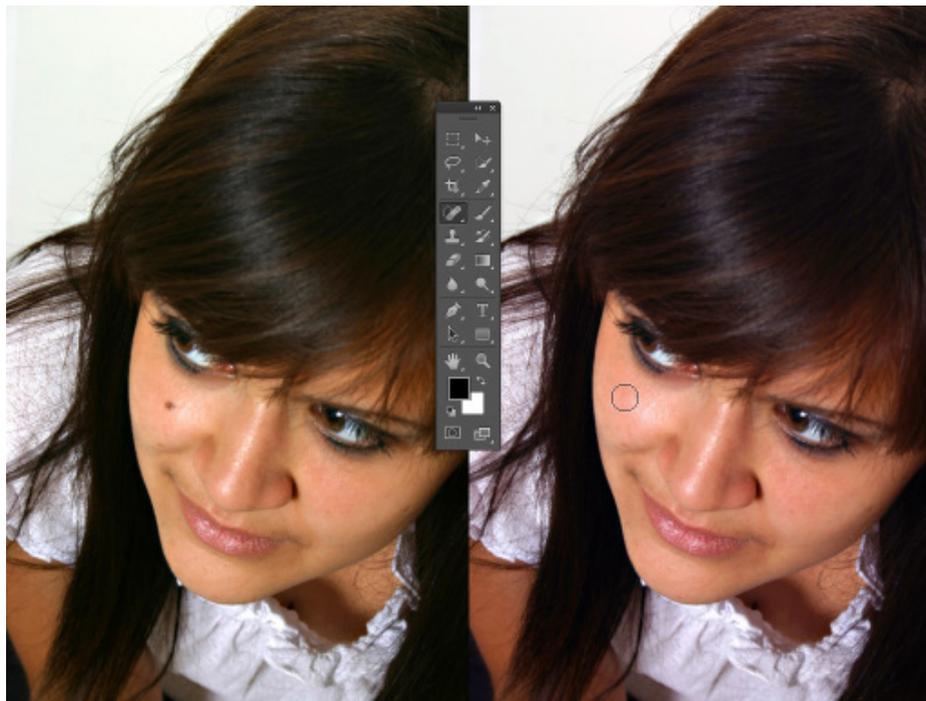
2) Pressione a tecla Alt e clique em uma área de referência para o retoque. Ao tomar a referência essa tecla pode ser solta.

3) Enquanto movimenta o cursor sobre a tela, o Photoshop exibe uma amostra da parte da imagem que era reposicionada.

4) Clique e arraste o cursor sobre a área que necessita de retoque.

Retoque da imagem com uma ponta de pincel arredondada

6.2 Spot Healing

A ferramenta Spot Healing é ideal para manchas pois remove rapidamente sinais e outras pequenas imperfeições das fotografias. Atua de modo similar a ferramenta Healing Brush: ela captura uma amostra de pixels de uma imagem e carrega com ela a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento das regiões copiadas.

No entanto, a Spot Healing não necessita que se especifique uma região a ser copiada através da tecla ALT porque consegue copiar os pixels da foto automaticamente em torno da área retocada.

Dica

Na barra de opções, escolha um tamanho de pincel maior que a área a ser corrigida, visto que pode-se cobrir toda a área com apenas um clique. Escolha também um modo de mesclagem no menu Modo.

6.3 Healing Brush

A ferramenta Healing Brush permite corrigir imperfeições, fazendo com que elas desapareçam na imagem adjacente. De maneira semelhante a ferramenta de clonagem, use a ferramenta Healing para pintar com amostras de pixels a partir de uma imagem ou de um padrão.

Entretanto, a Healing Brush também faz com que a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels que estão sendo recuperados. Como resultado, os pixels corrigidos mesclam-se de maneira uniforme com o restante da imagem.

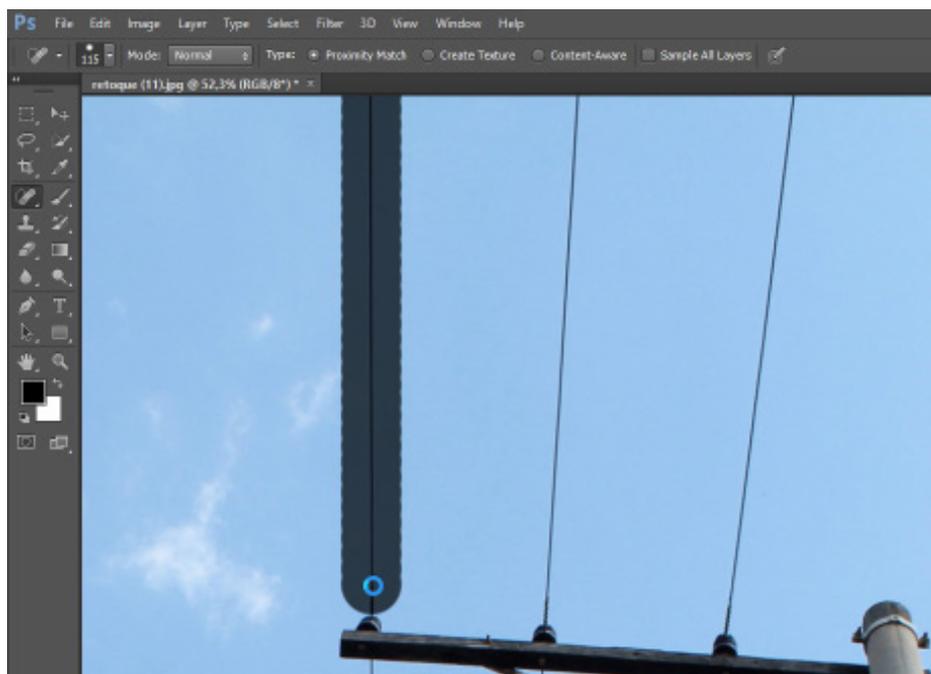
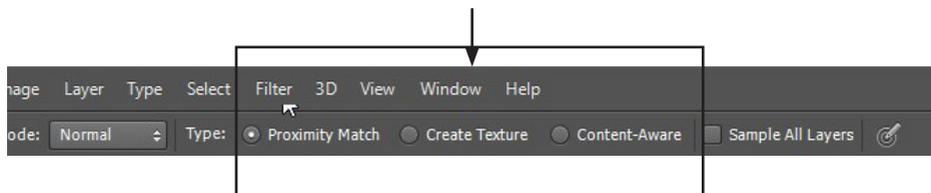
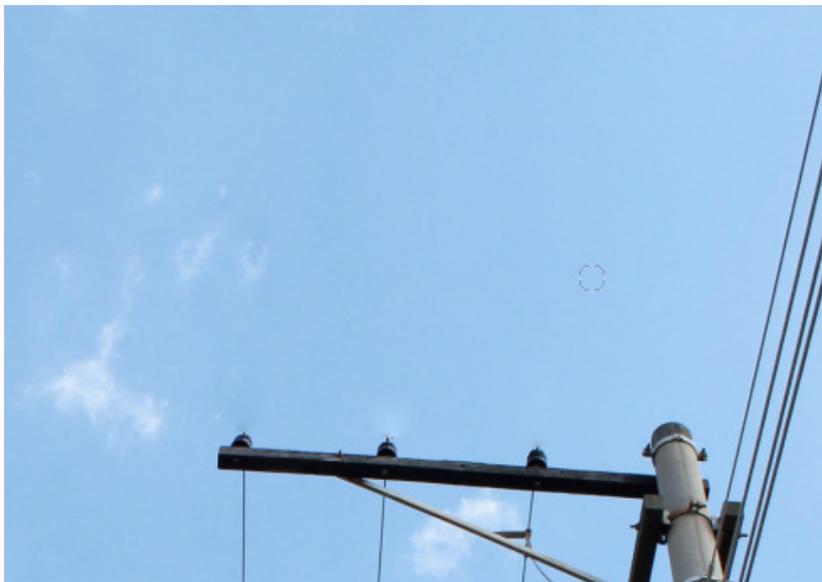
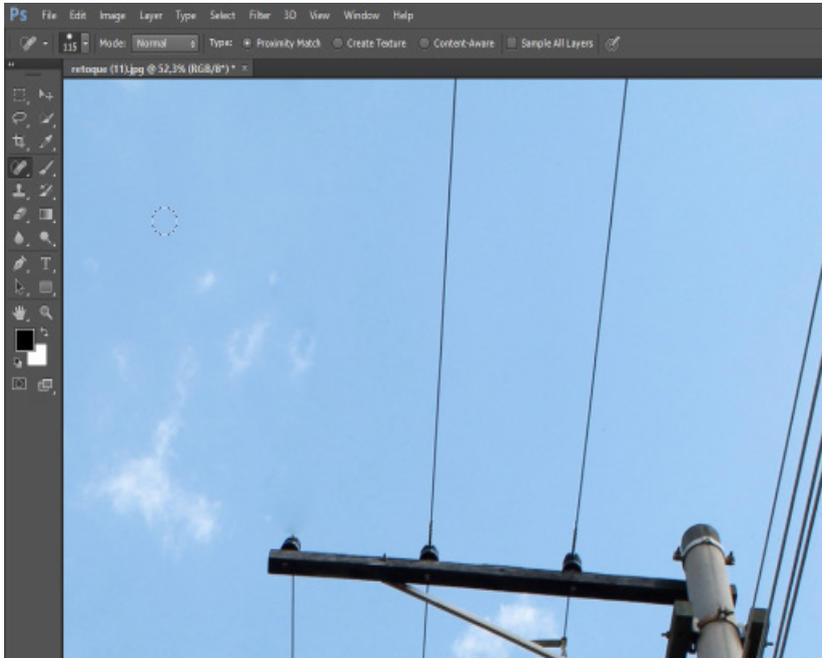
Podem-se obter resultados interessantes quando as duas ferramentas (Healing e Clone) são empregadas em conjunto. As imperfeções da foto a seguir, que ocorreram em virtude do desgaste pelo tempo, foram corrigidas com a mescla entre as duas ferramentas.

Imagem retocada antes de receber ajuste de luz e de cor

Caso seja necessário, aplique as demais ferramentas de retoque (Clone e Healing Brush) para uma manipulação aperfeiçoada. Fique atento a ferramenta Spot Healing que ao ser acionada, ativa na barra de opções três tipos de correção:

Proximity Match: Retira área em torno da borda da seleção para usar como ajuste.

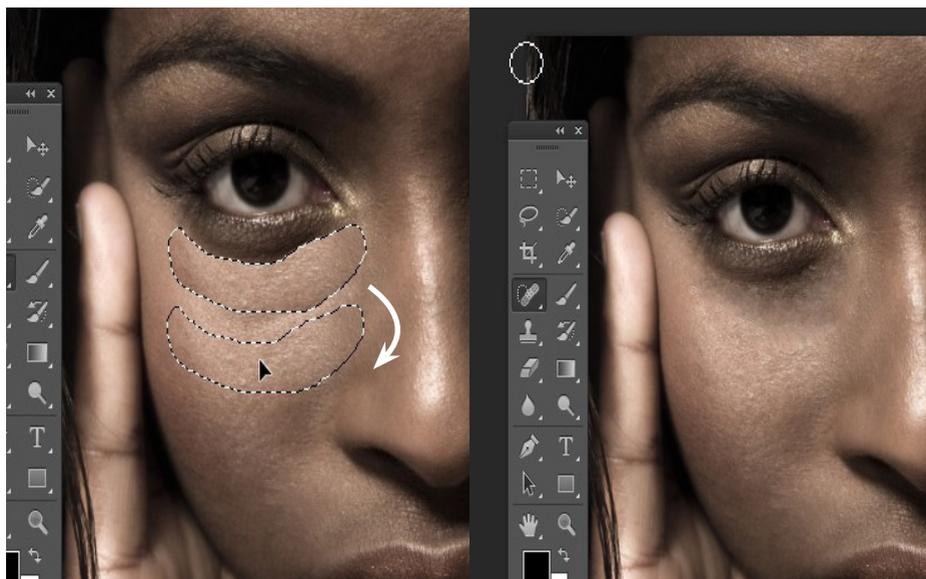
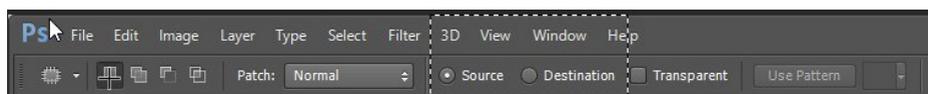
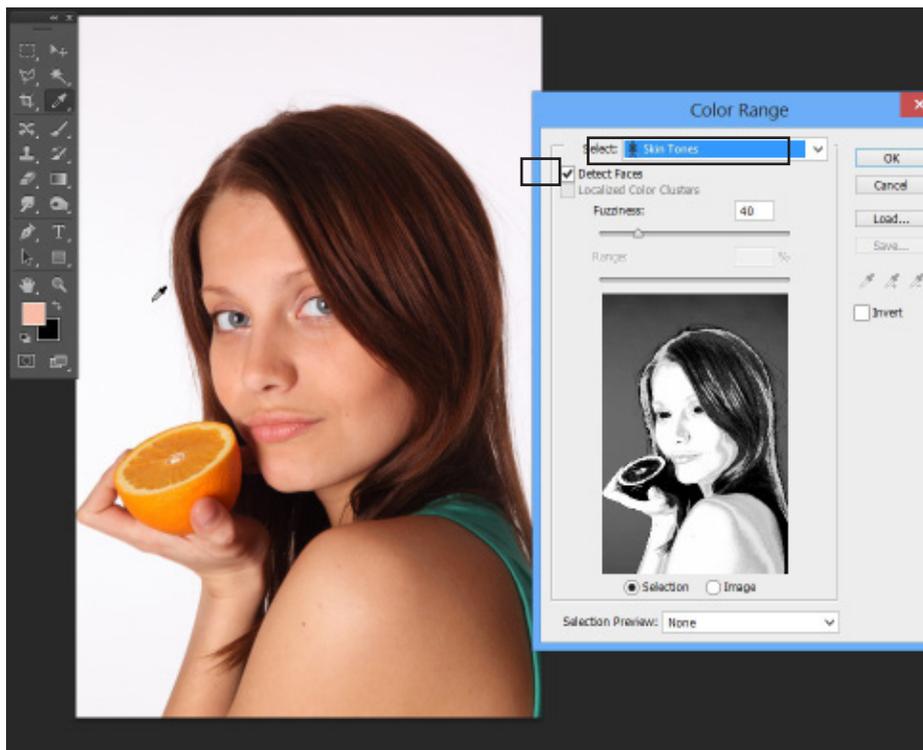
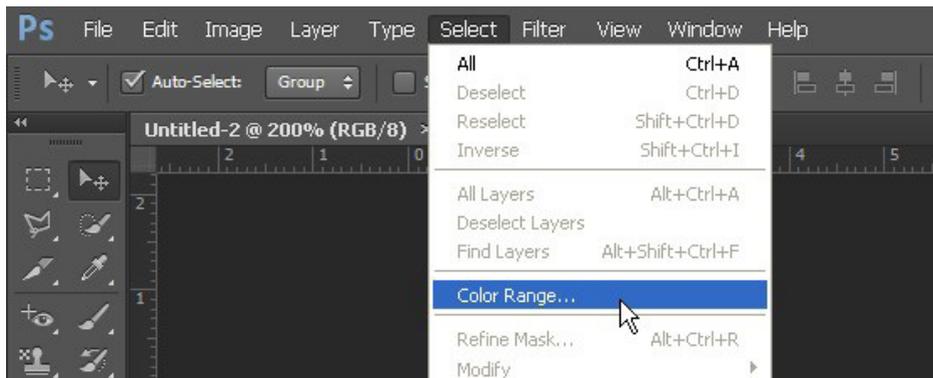
Create Texture: Cria uma textura na seleção realizada.

Content Aware: Captura conteúdo de uma imagem próxima para preencher a seleção.

Arquivo final com preenchimento sensível ao conteúdo através da Spot Healing

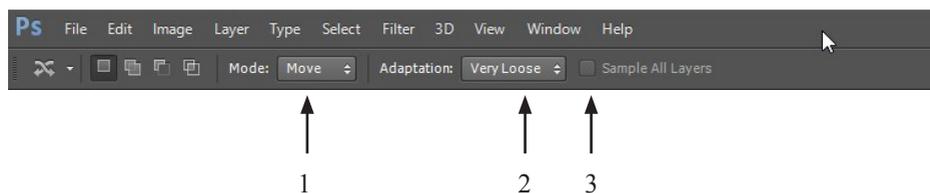
6.4 Patch

A ferramenta Patch permite corrigir uma área selecionada com pixels de outra área ou de um padrão. De maneira semelhante à ferramenta Healing, a ferramenta Patch é capaz de adequar textura, iluminação e sombreamento das amostras. É uma ferramenta indicada para clonar áreas isoladas de uma imagem. Ela pode ser configurada no painel superior onde se encontra diversas ferramentas.

1 Seleciona a área da imagem que deve ser reparada.

2 Arraste o cursor sobre outra parte da imagem para servir de preenchimento.

Quando a Patch é acionada, é importante observar o painel de opções que sugre na barra superior do programa. A opção Source faz a área originalmente selecionada ser corrigida. Já a opção Destination faz a área originalmente selecionada ganhar a mesma forma, a mesma cor e luz dos pixels da região em que a seleção for colocada.

Uma boa ferramenta de seleção para retoque de pele é o Color Rangr (Select>Color Range) com esta ferramenta você pode fazer seleções definindo o modo para Color Tons e e ativar a opção Detect Faces e Photoshop irá criar uma seleção muito boa da pele.

6.5 Content-Aware Move Tool

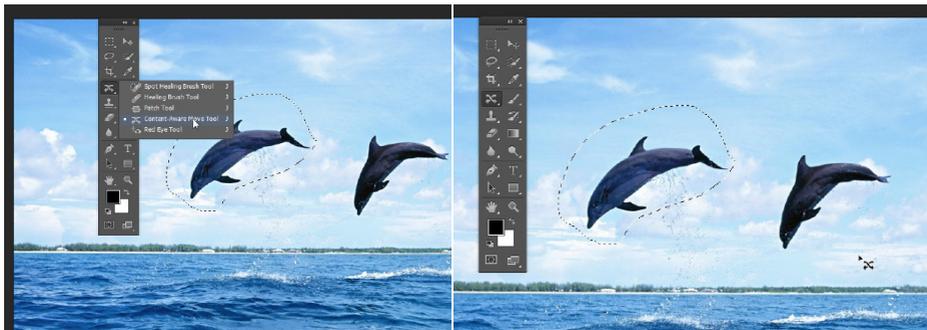
A versão CS6 traz novas ferramentas poderosas para um melhor resulltado nas edições de imagens. A ferramenta Content-Aware age com efeitos de iluminação e ruido, que possibilitam a movimentação, extração e até a extenção de elementos de uma determinada área.

Na barra de opções da ferramenta Content-Aware Move Tool, podemos encontrar vários parametros que podem ser ajustados para garantir mais afinidade na movimentação, extração ou extenção dos elementos desejados.

1 Na opção Mode encontramos dois parametros, o Move(que podemos usar para mover objetos selecionados e também deletalos com preenchimento automático) e o Extend(que como mágica, extende os objetos selecionados.

2 Em Adaptation, controla-se o quanto a aresta da área editada vai se mesclar com a nova posição (mais suavemente ou mais precisa); em alguns casos Very Strict pode funcionar bem, já em outros pode ser preciso mais suavidade, como em Loose

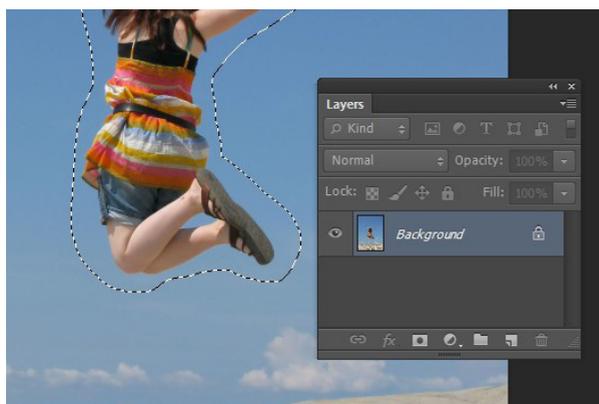
3 Se marcar Sample All Layers, será movido o conteúdo visível na seleção vindo de todas as camadas; caso contrário, apenas o conteúdo vindo da camada ativa será movido.

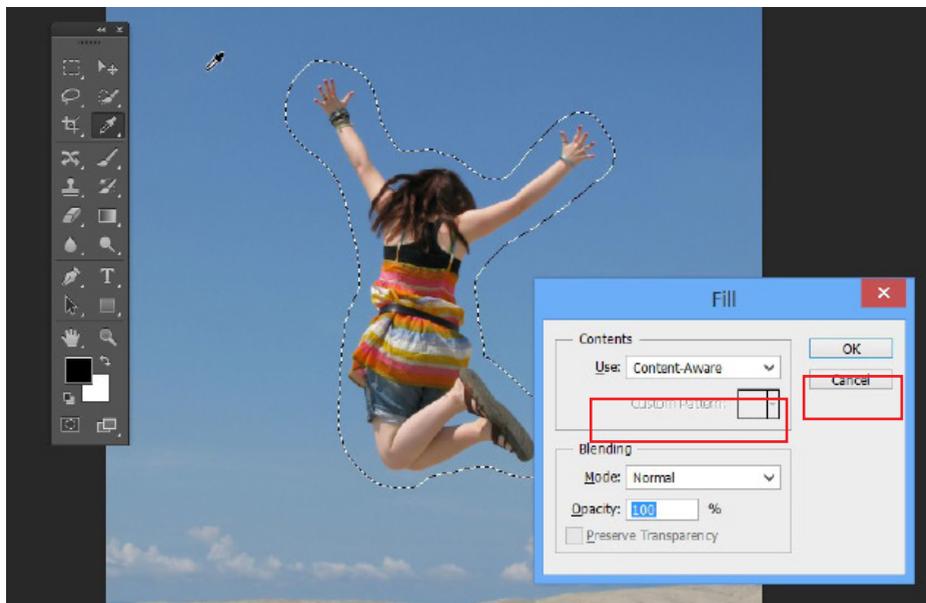
Agora vamos usar o modo de ação Move, ou seja, vamos mover a área de lugar.

1 Selecion a ferramenta Content-Aware Move Toll e arraste sobre a imagem para delimitar a área que será movida. É o mesmo jeito da ferramenta Laço. Quando soltar o clique, será criada uma seleção.

2 Clique sobre o Golfinho e arraste-o até a posição esperada. O Photoshop vai analisar os pixels nos arredores e apresentar o resultado, preenchendo a posição original com o que estiver ao redor

Repare que o fundo é bem simples (céu), então o resultado foi perfeito. Se sua imagem tiver muitos detalhes e texturas, pode não ser tão interessante, sendo preciso mudar os ajustes de Adaption e suavidade da seleção, por exemplo.

Podemos também usar o modo de ação Move para deletar objetos com efeito de preenchimento automático.

1 Seleciona a área da image que deve ser deletada.

2 Para que a extração seja feita com o preenchiemto automático com o fundo da própria imagem, certifique de que a opção “locked” esteja ativa.

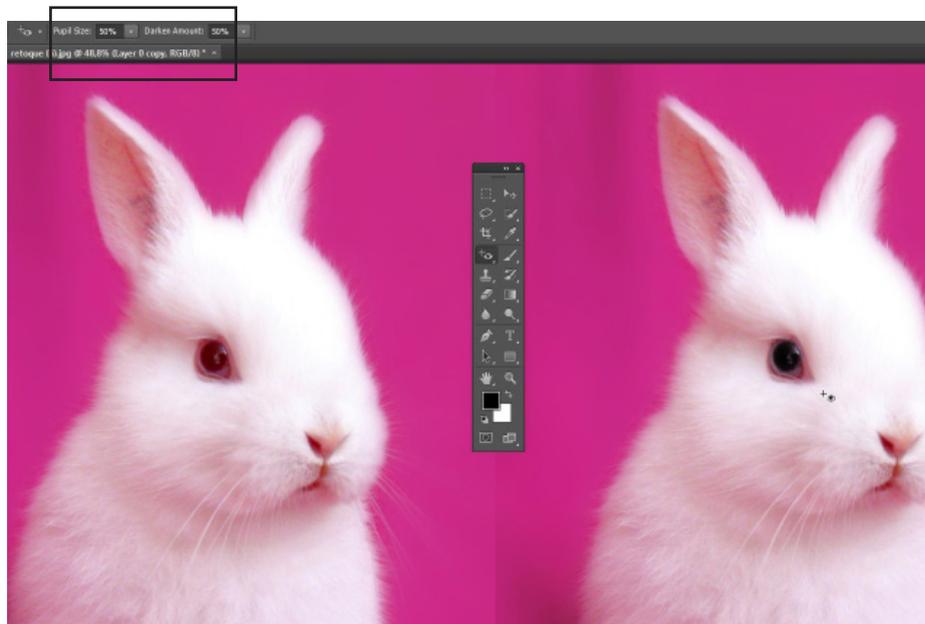
3 Aperte Delete e clique em Ok.

Obs. Certifeque-se que na opção Use, esteja marcada ferramenta“Content-Aware”.

Resultado final da imagem após selecionar a ferramenta Content-Aware, ou seja, preenchimento sensível ao conteúdo.

Vamos ver agora um exemplo do modo Extend, expandindo um edifício. Crie uma seleção pegando a parte que será usada para aumentá-lo. Selecione a ferramenta Content-Aware Move e ajuste o Adaption em Very Strict (para que a parte recriada seja bem mais nítida nas proximidades, evitando o prédio de ficar borrado ou torto).

Observe o resultado final e perceba que a ferramenta facilita a movimentação de pessoas e objetos enquanto o programa executa um preenchimento automático ao mesmo tempo, completando o fundo sem exigir maiores retoques na imagem original.

6.6 Red Eye Toll

A ferramenta Red Eyes remove o flash que causa o efeito olhos vermelhos em fotografias seja de pessoas ou de animais. Tal efeito é freqüente quando se tira fotos em um ambiente escuro, porque a íris está completamente aberta.

Arquivo final com preenchimento sensível ao conteúdo através da Spot Healing

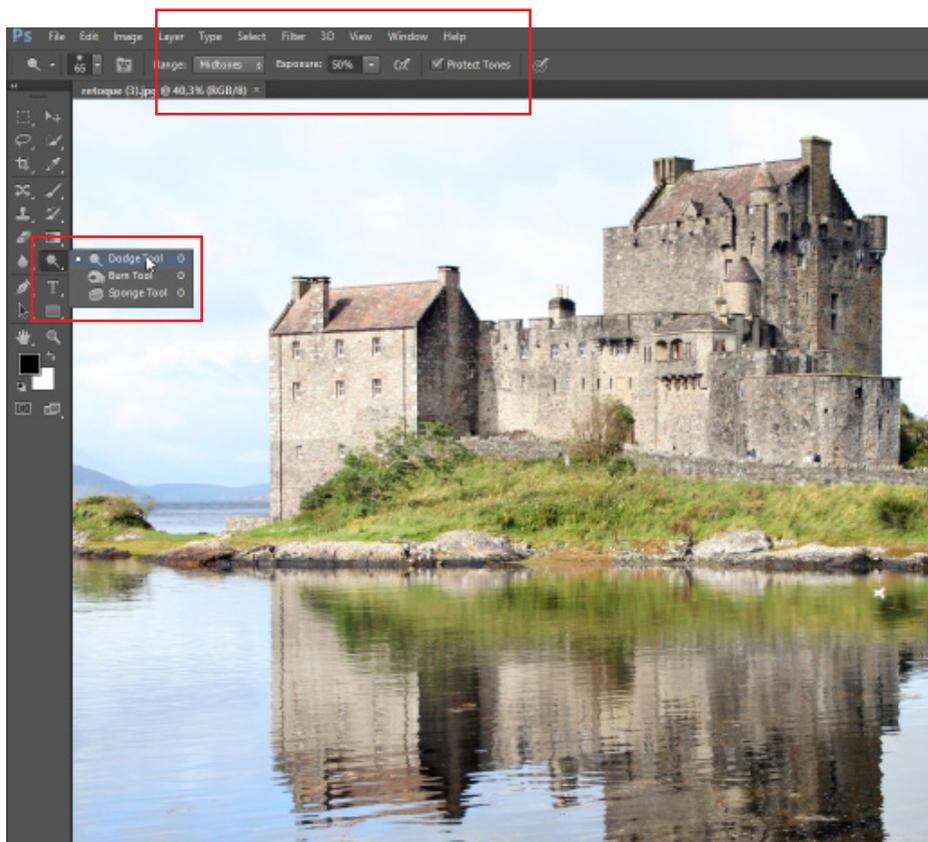
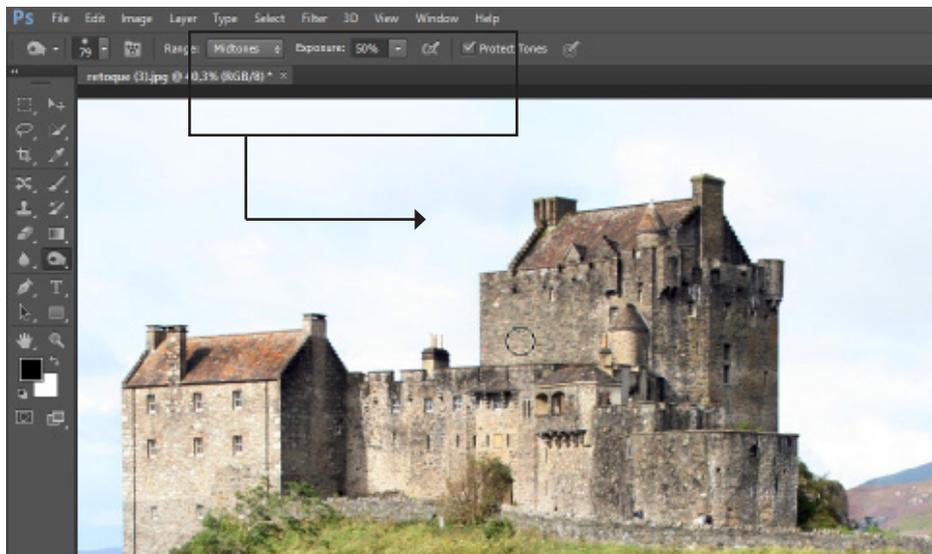
Para a aplicação correta da ferramenta Red Eyes, é possível ajustar a futura correção nas opções que sugre na barra superior do programa. Por essas opções se controla o tamanho da área e a intesidade do ajuste

Apenas clique nos olhos vermelhos com a ferramenta. Se o resultado não for o ideal faça uma nova correção e defina na barra de opções:

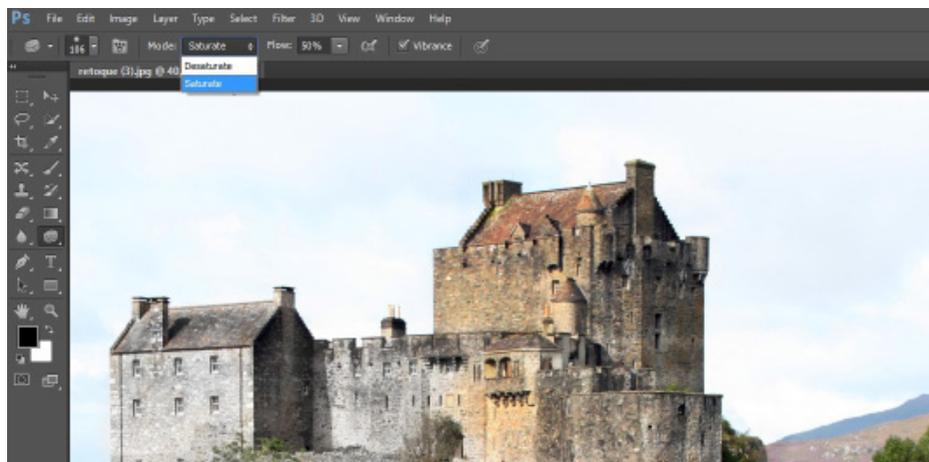
- **Pupil Size (Tamanho da Pupila):** Aumenta ou diminui a área afetada pela ferramenta Olhos Vermelhos.

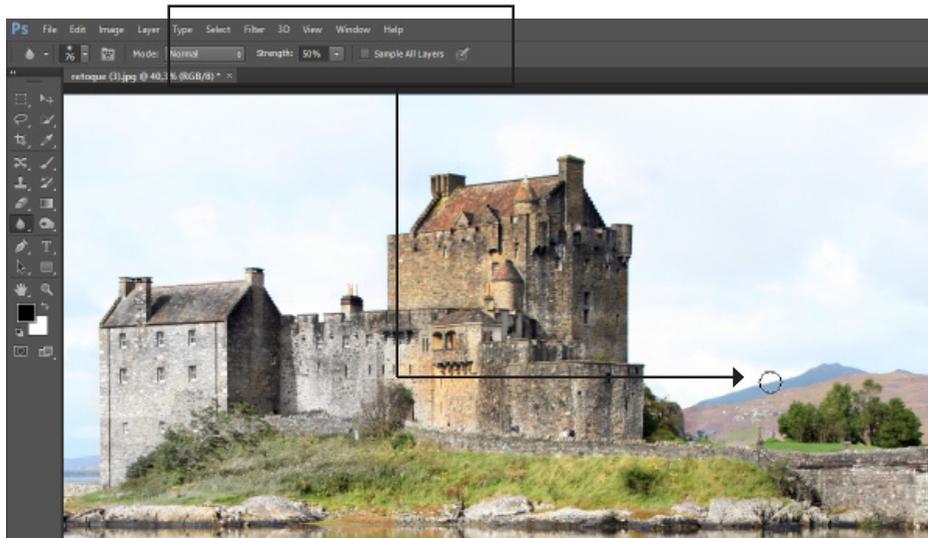
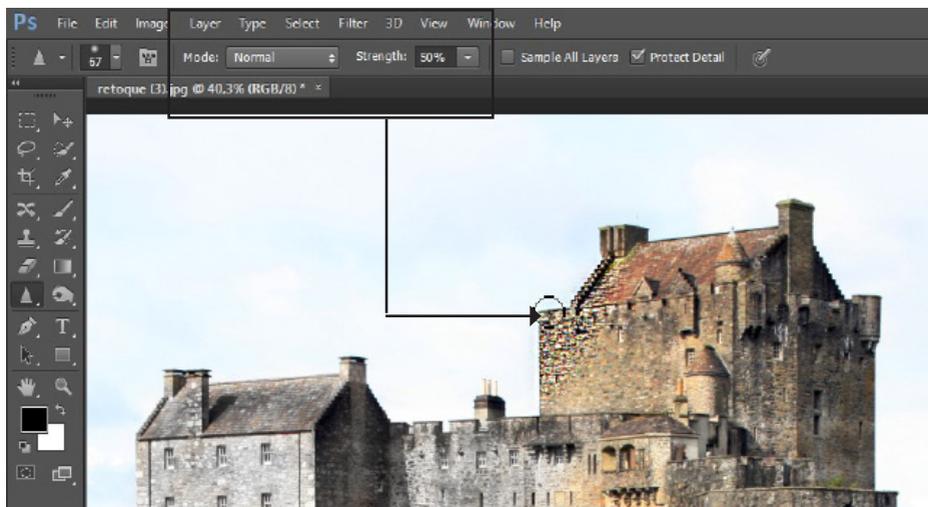
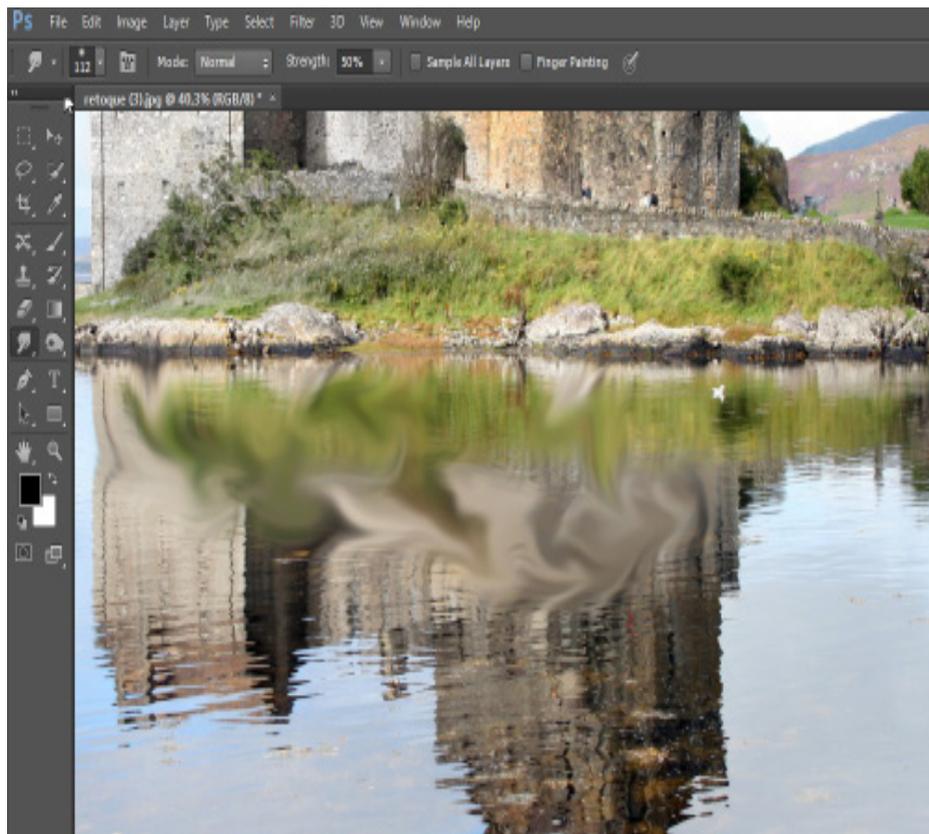
- Darken Amount (Intensidade de Escurecimento): Define o grau de escurecimento da correção.

6.7 Dodge e Burn Tool

A Dodge e a Burn são ferramentas utilizadas para clarear ou escurecer áreas de uma imagem. Seu funcionamento baseia-se em uma técnica tradicional dos fotógrafos profissionais para controlar a exposição em áreas específicas de uma impressão. Os fotógrafos restringem a luz para clarear uma área da impressão (*subexposição, dodge*) ou aumentam a exposição para escurecer áreas em uma impressão (*superexposição, burn*). Quanto mais se pintar sobre uma área com a ferramenta Dodge ou Burn, mais clara ou escura ela se tornará.

Observe que para a Dodge e para Burn, o painel superior do programa oferece opções de mesclagem através do botão Range, assim como oferece a opção de Exposição que controla a intensidade do efeito. Tal painel se desdobra com funções diferentes conforme a ferramenta acionada.

Ação da Burn ao escurecer o castelo.

6.8 Sponge

A ferramenta Sponge oferece alterações sutis de saturação da cor em uma área. Possui duas configurações importantes no painel de controle: Desaturate, que diminui o contraste e transforma aplica tons de cinza à área em que é aplicada e Saturate, que atua de forma contrária e torna as cores da imagem mais vivas e contrastantes.

6.9 Blur, Sharpen, Smudge Tool

A ferramenta Burn suaviza os traços ou reduz os detalhes de uma imagem. Quanto mais se aplica essa ferramenta mais desfocada se torna a área.

A ferramenta Sharpen aumenta o contraste nos traços para melhorar a nitidez. Quanto mais se pintar sobre uma área com essa ferramenta, maior será o efeito de nitidez.

A ferramenta Smudge simula o efeito causado ao se arrastar um dedo em um papel com tinta. A ferramenta seleciona uma cor no ponto em que o traçado começa e empurra-a na direção em que você arrasta.

Resultado final do arquivo com a Smudge aplicada